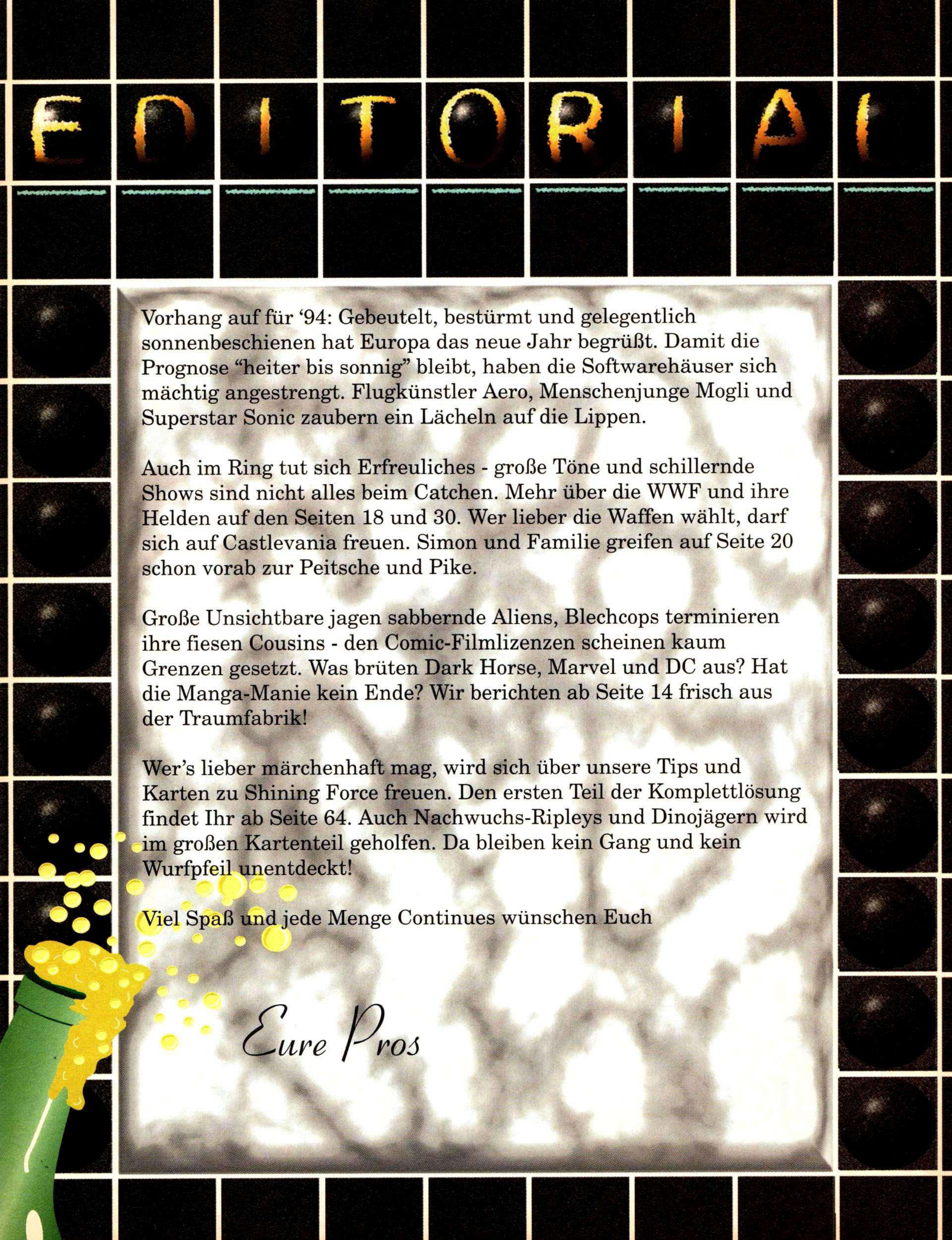


DAS DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA
19 TESTS
SEGA PRO
FEBRUAR 1994
DM 6,50
ÖS 70
AUSGABE 16
€ 1.00
VÖLLIG FUNKY:
TOEJAM & EARL 2
Vier Tentakel für ein Halleluja
Zwei irre Aliens räumen auf
KUGELRUNDE SACHE?
Flipperfreuden mit
SONIC SPINBALL
VIRTUAL PINBALL
IM TEST:
AERO THE ACRO-BAT
DAS DSCHUNGELBUCH
INTERNATIONAL SOCCER
SONIC CHAOS
SPIDERMAN Vs KINGPIN
und viele mehr!
JURASSIC PARK
KOMPLETTLÖSUNG
Game Gear Gaben:
Das Handheld räumt ab!
COOL SPOT
MICROMACHINES
ROBOCOP 3
Und die Komplettlösung:
ALIEN 3
Somebody's Perfect
Glanz und Rummel des Wrestling-Zirkus: Was läuft wirklich ab?
WF - HINTER DEN KULISSEN
MEGA-CD
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
GAME GEAR



EDITORIAL

Vorhang auf für '94: Gebeutelt, bestürmt und gelegentlich sonnenbeschienen hat Europa das neue Jahr begrüßt. Damit die Prognose "heiter bis sonnig" bleibt, haben die Softwarehäuser sich mächtig angestrengt. Flugkünstler Aero, Menschenjunge Mogli und Superstar Sonic zaubern ein Lächeln auf die Lippen.

Auch im Ring tut sich Erfreuliches - große Töne und schillernde Shows sind nicht alles beim Catchen. Mehr über die WWF und ihre Helden auf den Seiten 18 und 30. Wer lieber die Waffen wählt, darf sich auf Castlevania freuen. Simon und Familie greifen auf Seite 20 schon vorab zur Peitsche und Pike.

Große Unsichtbare jagen sabbernde Aliens, Blechcops terminieren ihre fiesen Cousins - den Comic-Filmlizenzen scheinen kaum Grenzen gesetzt. Was brüten Dark Horse, Marvel und DC aus? Hat die Manga-Manie kein Ende? Wir berichten ab Seite 14 frisch aus der Traumfabrik!

Wer's lieber märchenhaft mag, wird sich über unsere Tips und Karten zu Shining Force freuen. Den ersten Teil der Komplettlösung findet Ihr ab Seite 64. Auch Nachwuchs-Ripleys und Dinojägern wird im großen Kartenteil geholfen. Da bleiben kein Gang und kein Wurfpfeil unentdeckt!

Viel Spaß und jede Menge Continues wünschen Euch

Eure Pros



FEBRUAR 1994
AUSGABE 16
2. JAHRGANG

KORRESPONDENZ
SEGAPRO LESERSERVICE
POSTFACH 101905
44719 BOCHUM

HERAUSGEBER
Richard Monteiro
(v.i.s.d.p.)

CHEFREDAKTION
Eva Hoogh (ev)

REDAKTION
Michele Jacobsen (mj)
Markus Matejka (mm)
Susanne Rieger (susa)
Stefan Schachler (st)

REDAKTIONSASSISTENZ
Claudia Niermann

JAPAN-KORRESPONDENTEN
Emiko Tedesco
Noriko Buckingham

LAYOUT
Alan Russell
Simon Christopher
Colin Nightingale

TITEL
© 1994 Mr Perfect

ANZEIGENLEITER
Michael Junke
Tel: 040/4305097

PRODUKTIONSMANAGER
Diane Tavener

MITARBEITER
Martin Ollman
Gordon Wilson

EIN RIESIGES DANKESCHÖN AN:
Markus Scheer
Damian Butt
Nick Merritt und ihre Teams

VERLAG
Paragon Publishing Ltd
Durham House
124 Old Christchurch Road
Bournemouth BH1 1NF
England
Tel: 00 44 202 299966
Fax: 00 44 202 299955

VERTRIEB
WE Saarbach GmbH
Hans Bockler Straße 19
Postfach 1562
5030 Hurth-Hermulheim

DRUCK
Southernprint (Web Offset) Ltd



AERO THE ACRO-BAT IST EIN WUNDERVOLLER ZIRKUSKÜNSTLER MIT PROBLEMEN: EDGAR EKTOR UND SEINE MANNEN HABEN ES AUF IHN ABGESEHEN. WIRD ER DIE FIESLINGE AUSTRICKSEN KÖNNEN? S. 28



UNSER BLAUER LIEBLINSIGEL IST WIEDER DA: IN SONIC SPINBALL TRITT ER ALS STAHLKUGEL AUF! ROLLT MIT IHM ZUM SIEG! TEST AUF S. 26

ProNews

Neues aus Japan

ProFeature

Work in Progress



PROTESTS INDEX



PETER PAN IST IM ANFLUG, KANN ER SEINE FREUNDE AUS MR HOOKS KLAUEN BEFREIEN? AUF S. 49 ERFAHRT IHR MEHR.









ProTests

ProTips

Rubriken

AUF S.38 ENTFÜHREN WIR EUCH IN DAS INNERE EINES PRÄSIDENTENKÖRPERS. KÖNNT IHR ENTKOMMEN, OHNE IHM SCHADEN ZUZUFÜGEN?





WAGT EUCH IN DIE WELT DER MICRO MACHINES UND IHR WERDET EUREN FRÜSTÜCKSTISCH IN EINEM ANDEREN LICHT SEHEN! AUF DIE PLÄTZE...
S. 42

NEWS

Alien™ - The Gun

In der Tradition von Operation Wolf und Teminator 2 hat Sega jetzt Alien - The Gun veröffentlicht. Dieses Spiel ist mit phantastischen Grafiken ausgestattet, die die düstere Stimmung noch verstärken. Ihr sitzt zusammen mit ein paar Aliens auf einem Gefängnisplaneten fest und seid ihren üblen Launen ausgeliefert. Das Spiel ist mit einigen besonderen Extras ausgestattet, z.B. schnellt Euer Gewehr zurück wenn es keine Munition mehr enthält. Die Stimmung in dem Spiel ist so realistisch, daß Ihr an einigen Stellen direkt aufschreit, wenn die Aliens kurz davor sind, Euch zu erwischen. Dieses Game hat das Zeug, ein echter Klassiker zu werden. Sollte Ihr es in die Hände bekommen, probiert es aus! Mit diesem Automaten habt Ihr die Möglichkeit, Alien 3 persönlich mitzuerleben! Ein letzter Tip: Achtet immer darauf, in den brenzligen Situationen genügend Munition mit Euch zu führen, denn Ihr werdet Euch in mehr brenzligen Situationen wiederfinden, als Euch lieb ist...





Codemasters, die große Firma mit den niedlichen Spielen, versucht jetzt auch die Fußballfans auf ihre Seite zu bringen. Mit World Class Soccer, dem ersten Spiel unter ihrem neuen Label Master Sports, wollen sie im nächsten Frühling ein neues Kapitel der Fußballspiele auf dem Mega Drive beginnen. Das Spiel wird seit über einem Jahr entwickelt und soll einen neuen Standard für Spielbarkeit und Action setzen.

Das Master Sports Label entwickelt eine komplett neue Spielserie. Alle Spiele sollen wie eine Fernsehübertragung präsentiert und kommentiert werden.

Der Spielablauf bleibt allerdings unverändert, Ihr entscheidet über Sieg oder Verlust einer Fußballmannschaft. Ihr könnt Eure Spieler nach ihren verschiedenen Fähigkeiten und Taktiken auswählen und Euch so Eure individuelle Mannschaft zusammenstellen. Es gibt auch diverse Tricks, die Euch den Weg zur Meisterschaft verkürzen helfen.

Es wird nicht einfach für Master Sports sein, denn wir haben gerade FIFA zu einem der besten Spiele des Jahres ernannt; wir drücken ihnen aber trotzdem beide Daumen!

Die virtuelle Zukunft

Sega Enterprises of Japan (einer der weltgrößten Hersteller für Spielautomaten) und W Industries of United Kingdom, die führende Firma in der Herstellung von Virtual Reality Spielen, haben sich zusammengeschlossen und diese strategische Liaison wird für die Virtual-Spielwelt einige wichtige Neuerungen und Entwicklungen bringen. Die beiden Firmen wollen Virtual Reality-Geräte herstellen: Die Hardware wird von W Industries produziert und die Software von Sega entwickelt. Wir können es kaum abwarten, die ersten virtuellen Früchte zu ernten, die uns dieser Bund bescheren wird!

Mansion of Hidden Souls

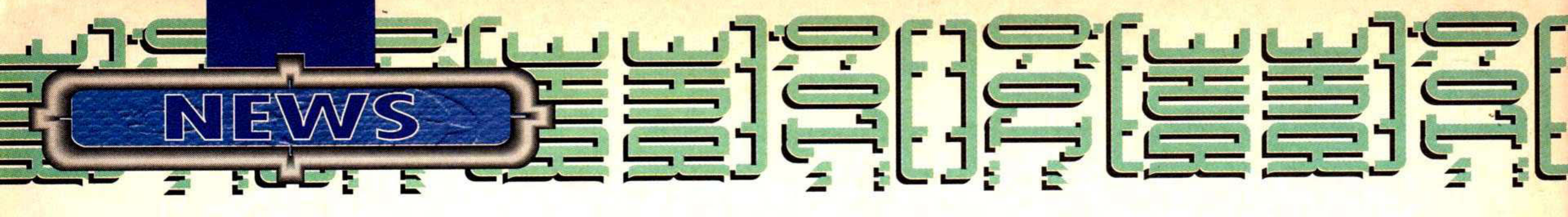
Dieser Titel von Vic Tokai Inc. setzt einen neuen Standard fürs Mega-CD. Ihr müßt in dem Interaktiven Spiel als kleiner Junge das Haus der versteckten Seelen nach Hinweisen auf Eure verschwundene Schwester durchsuchen. Im Gegensatz zu anderen Full-Motion Videospielen könnt Ihr hier wirklich jede Bewegung auf den Bildschirm übertragen, wenn Ihr nach links drückt, dreht Ihr Euch nach links etc. Die Animationen sind fließend und steigern somit noch das Gefühl, sich in einem echten Geisterhaus zu befinden, das Spiel hat mehr Gegenstände und Räume als jedes andere. Um Euch auf dem Weg zur Lösung dieses diabolischen Puzzles zu helfen, stehen Euch Geisterschmetterlinge zur Seite, die Euch Tips geben, wie Ihr Gegenstände oder Geheimgänge ausfindig machen könnt. Mit all seinen Besonderheiten und der wirklich bahnbrechenden Steuerung wird Mansion of Hidden Souls garantiert ein Muß für jeden Mega-CD-Besitzer. Wir halten Euch auf dem Laufenden, wann auch in Deutschland die Geisterstunde für das Mega-CD schlagen wird.

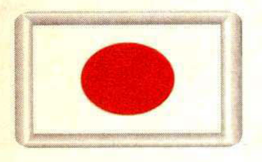
Aufgelesen....

- Trendsetter Sega hat kürzlich einen Vertrag mit der englischen Bekleidungsfirma Future Shooter abgeschlossen. Die Informationen, die uns erreicht haben, waren jedoch etwas dürr und es ist daher noch ungewiß, was uns diese Partnerschaft bringen wird. Mit Sicherheit scheint jedoch ein Videospiel und coole Trendware auf dem Programm zu stehen. Lassen wir uns überraschen!
- Ein kurze Nachricht aus den USA: Capcom hat soeben das erste offizielle Street Fighter II Strategy Video veröffentlicht. Das Video präsentiert in 45 Minuten die neusten Tricks und Schlagkombinationen und es ist für SNES- und Mega Drive-Kämpfer gleichermaßen nützlich. Bleibt abzuwarten, wann dieses Video auf unseren Straßen auftauchen wird.
- Mehr Street Fighter-News: Der neue Street Fighter-

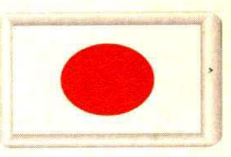


Automat steht kurz vor seiner Veröffentlichung: Super Street Fighter II! Er wird mit neuen Kampftechniken und zusätzlichen Charakteren ausgestattet und sollte demnächst in den Spielhallen zu bewundern sein.
- Neues aus den ICE/THQ Forschungslaboratorien: Mit Hochdruck wird hier an der Mega Drive-Version von Total Carnage gearbeitet.
- Es kursieren Gerüchte, daß momentan an einer Videospiel-Version der neuen Steven Spielberg Fernsehserie, SeaQuest DSV, gewerkelt wird. Die Serie wird demnächst bei RTL+ zu sehen sein.
- Sega Spanien hat Mortal Kombat die Kampflizenz entzogen. Nach all den Problemen, die es in den USA und in England gegeben hat, will Sega Spanien die Diskussionen vermeiden und bringt das Spiel nicht auf den Markt.





NEUES AUS JAPAN



PRO DATEN

MEGA DRIVE

JANUAR

GREAT CHAOS WAR	EA VICTOR	8Mbit
AIR MANAGEMENT II	KOEI	8Mbit

FEBRUAR

CHAMPION LEAGUE SOCCER	ACCLAIM JAPAN	8Mbit
AMBITION OF NOBUNGA	KOEI	16Mbit
SHADOW OF THE BEAST II	VICTOR ENT	CD
HYMDAHL	VICTOR ENT	CD
TIME DOMINATOR	BIC TOKAI	8Mbit

MÄRZ

NBA JAM	ACCLAIM JAPAN	
VR BARCHART RACING	SEGA	16Mbit
BARE KNUCKLE III	SEGA	?Mbit
WONDER OF WYALLAYI	SEGA	CD
AX 101	SEGA	CD
WAR RECORD OF RHODES	SEGA	CD
DUNGEON MASTER II	VICTOR ENT	CD

APRIL

FORMULA 1 – HEAVENLY SYMPHONY	SEGA	CD
LEVEL ASSAULT	VICTOR ENT	CD

MAI

NOSTALGIA II	SHORT WAVE	CD

GAME GEAR

JANUAR

T2 – THE ARCADE GAME	ACCLAIM JAPAN	2Mbit
RIDDICK BOWE BOXING	MICRONET	2Mbit
BATTLE TOADS	SEGA	2Mbit

FEBRUAR

ALADDIN	SEGA	4Mbit
TREASURE LAND	SEGA	4Mbit

MÄRZ

WINNING HORSE	SEGA	4Mbit + BB
YAIBA	SEGA	?Mbit
SCRATCH GOLF	SEGA	4Mbit + BB
SONIC DRIFT	SEGA	4Mbit
LAST BIBLE	SEGA	4Mbit

Kampf der Giganten

龍虎の拳

Man könnte es als Street Fighter II-Abklatsch bezeichnen, wenn Art of Fighting auf dem Neo Geo nicht so bekannt wäre. Nachdem es in Kürze für das SNES erscheinen wird, dürfen jetzt auch die Mega Drive-Besitzer aufatmen, dieser brillante Actionreißer wird sich Mitte des kommenden Jahres auf Eure Konsolen stürzen. Es ist jetzt schon zu fast 70% umgesetzt und in eine 16 Meg Cartridge gebannt.

Vorab schon ein paar Bilder, die Street Fighter II das Fürchten lehren können.

Es sieht nach einer echten Konkurrenz für SF II aus - oder vielleicht doch nicht...?

Die Geschichte ähnelt in ihrem Verlauf den gängigen Kampfspielen dieses Genres. Die beiden Hauptdarsteller Ryo Sakazaki und Robert Garcia, ein Japaner und ein Amerikaner, haben die Kampfkunst des Kyokugenryu studiert.

Jetzt setzen sie ihre Kampfkunst ein, um die kleine Schwester von Ryo zu retten. Sie ist entführt worden und braucht dringend Hilfe. Nun obliegt es den beiden Helden, diese Geschichte mit einem Happy-End zu beenden. Das habe ich doch schon irgendwo mal gehört?

Die Mega Drive-Version ähnelt auch nach genauem Vergleich der Spielhallen- und der Neo Geo-Version. Der Spielverlauf ist allerdings noch nicht festgelegt. Eure Aufgabe wird es sein, Euren Gegner neunmal zu Boden zu schicken. Verschiedene Tritte und Schläge, sowie diverse Spezialtricks und Schlagkombinationen, werden Euch dabei behilflich sein. Eine spezielle Bonusrunde erlaubt es Euch, Bruchtests mit Eisblöcken oder Geschicklichkeitstests mit Flaschen durchzuführen. Ihr könnt aber auch einen Eurer Spezialtricks verbessern.

Eine besonderes grafisches Bonbon ist die Zoomfunktion. Wenn der Kampf dem Höhepunkt ansteuert, erhaltet Ihr mit Hilfe der Zoomfunktion eine Großaufnahme der beiden Kämpfer. Wie das Mega Drive diesen Spezialeffekt umsetzt, ist noch ungewiß, aber nicht zu unrecht sagt man: "Was die können, können wir schon lange!"

Die Spezialtricks werden sich von den anderen Versionen unterscheiden. Ihr habt zwei Energiebalken, der obere zeigt Eure Stärke an und der andere die Kraft, die Euch noch für Eure Spezialtricks verblieben ist. Die Spezialtricks wirken sehr eindrucksvoll, werden aber durch den Energiebalken begrenzt, um das Spiel nicht zu einfach zu machen.

Wir werden Euch in den nächsten Monaten über die Entwicklung von Takara's Art of Fighting auf dem Laufenden halten.











Starker Tobak

Von den vielen Mega-CD Spielen, die momentan in Japan entwickelt werden, klingt Dark Wizard besonders vielversprechend. Eure Aufgabe ist es, das gegnerische Gebiet mit maximal 40 Eurer Einheiten zu besetzen. Diese Gebiete werden von Monstern und Fantasyhorden besetzt. Ihr beendet einen Level, wenn Ihr feindliche Einheiten besiegt habt.

Anstelle des gängigen Solohelden, müßt Ihr Euch zwischen vier passenden Charakteren entscheiden. Einer der Helden kämpft als heiliger König und führt seine Truppen in die Schlacht – die Szenerien wechseln mit dem Helden, den Ihr bestimmt habt. Macht Veronese, den Magier, unschädlich und Ihr habt Eure Mission erfüllt.

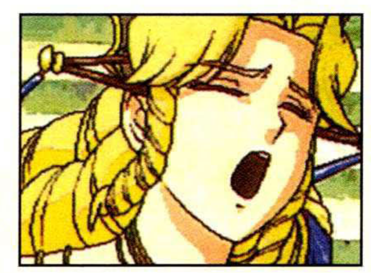
Die vier Charaktere zwischen denen Ihr wählen könnt, sind Weleneek IX, ein Aristokrat, Shiom, der Heilige Ritter, Amon, der Magier und Emelda, die Hexe.

Was unterscheidet Dark Wizard von anderen Fantasyspielen?

Also, nachdem Ihr Euch für einen Charakter entschieden habt, dürft Ihr Euch den wunderbar animierten Vorspann ansehen, der für jeden Helden anders ist. Ihr erfahrt von dem Kampf zwischen Veronese und Wenleek VII. Ihr seht, welche üblen Kreaturen Veronese, dank seinem Bündnis mit dem teuflischen Aliman, zur Hilfe eilen. Veronese unterstehen vier Könige, die seine dämonischen Armeen führen. Mit Hilfe von Aliman, konnte Veronese sogar von der Insel flüchten, auf die man ihn verbannt hatte.

Um eine der Szenerien zu beenden, müßt Ihr alle auf der Karte angezeigten Burgen besetzen oder alle Feinde besiegen. Ihr verliert, wenn Euer Held stirbt (an dieser Stelle holt uns die Realität wieder ein), die heilige Armee zerstört oder das Schloß vom Gegner besetzt ist.

Die Bewegungen der Spieler werden mit kleinen Animationen am oberen Bildschirmrand angezeigt. Wenn sich die Erfahrungspunkte eines Charakters erhöhen, erhöht sich auch sein Level und sein Klasse (auch das wird in einer kurzen animierten Sequenz gezeigt). Dieses Spiel scheint ein echtes Juwel unter den Fantasy/Strategiespielen zu werden: "Auf, auf, ihr wackeren Feldherren! Ihr habt dem süßen Leben schon zu lange gefrönt! Es gibt wieder eine Aufgabe für Euch. Haltet Euch bereit!





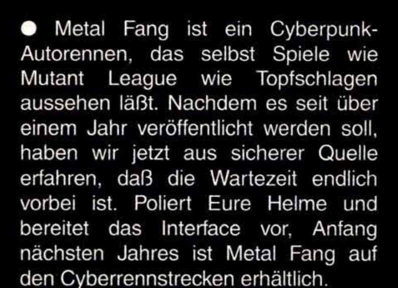


Kleine Schwester

Es gibt schon sehr verwirrende Dinge in diesem Leben. Dies trifft besonders auf die Welt der Videospiele zu. Ein Spiel, das in den letzten Tagen für besonders viel Verwirrung gesorgt hat, ist Poppel Mail. Eigentlich sollte es Poppful Mail heißen, jetzt wird es aber unter dem Namen Sister Sonic erscheinen. Stop, nach diesem Wirrwarr und dem erstaunlichen Schluß, wollten wir natürlich genau wissen, um was es da eigentlich geht.

Sister Sonic wird jetzt der entgültige Name des Spiels sein. Werdet nicht gleich ohnmächtig, denn Sister Sonic ist nicht das weibliche Pendant zu Sonic the Hedgehog, sondern ein Mega-CD-Adventure ohne jeglichen Bezug zu unserem blauen, stacheligen Freund. Trotzdem solltet Ihr Euch auf Sister Sonic freuen, denn nach allem was wir gehört haben, soll dieses Spiel ein echter Knaller werden. Wir arbeiten bereits an einem Sonderartikel für nächstes Jahr...





● Metal Fang ist ein Cyberpunk-Autorennen, das selbst Spiele wie Mutant League wie Topfschlagen aussehen läßt. Nachdem es seit über einem Jahr veröffentlicht werden soll, haben wir jetzt aus sicherer Quelle erfahren, daß die Wartezeit endlich vorbei ist. Poliert Eure Helme und bereitet das Interface vor, Anfang nächsten Jahres ist Metal Fang auf den Cyberrennstrecken erhältlich.

● In Japan ist das Slipheedfieber immer noch aktuell. Weiterhin aktuell ist auch der Trend die Backgroundmusik auf separaten Tonträgern zu veröffentlichen.

Slipheed ist ein weiteres Spiel, das auf diesem Weg einem neuen Publikum zugeführt wird. Die Slipheed CD solltet Ihr in gut sortierten Videospielfachläden bekommen.

● Erinnert Ihr Euch noch an das Tecmo World Cup-Fußballspiel? Wart Ihr auch der Meinung, daß diese Spiel das Beste seit der Erfindung des Mikrowellenpopcorn war? Tecmo steht jetzt kurz vor der Veröffentlichung von Tecmo Super Bowl! Wir werden an dieser Stelle noch über genauere Einzelheiten berichten.

● Formula One World Championship soll ein besonderes Autorennen für das Mega-CD werden. Im kommenden Frühling Kuonnt Ihr dann mit dieser ultimativen Rennsimulation über die Rennstrecken brettern. Ungewiß ist jedoch, ob Ihr mit diesem Spiel wirklich Virtual Racing überholen könnt...

● Infrarotkontroller werden immer mehr zu einem festen Bestandteil der Heimunterhaltung. Sega hat jetzt sein eigenes Modell entwickelt. Der Micro Genius Remote Controller hat einen Empfänger, den Ihr fest mit der Konsole verbindet. Es ist nicht bekannt wieviele Frequenzen dieser Kontroller empfangen kann, wir hoffen allerdings, daß er für einen Vier-Spieler-Modus ausgerüstet ist!

● Nach Muhammed Ali und George Foreman wird jetzt Riddick Bowe in seinem eigenen Videospiel eine zweite Karriere starten. Hoffentlich wird das Spiel zu einem der besten zählen, wir drücken ihm beide Daumen.

Das Gewinnspiel, bei dem Euch die Gewinne nur so um die Ohren fliegen !

1. Preis:

Spitzen Multimedia Anlage mit:

1 Fernseher (Multi-Norm)
1 Hi-Fi Anlage mit 4 Boxen
1 Dolby Surround Decoder
1 Sega Mega Drive
1 Sega Mega CD
im Wert von ca. 7.000 DM

2. - 21. Preis:

1 tragbarer CD-Player

im Wert von je ca. 220 DM



22. - 41. Preis:

1 F 15 Strike Eagle II Spiel für dasMega Drive

im Wert von je 139,95 DM

42. - 71. Preis:

1 Joy Pad

im Wert von je 34,95 DM

72. - 150. Preis:

1 bombenstarkes T-Shirt

Für alle, die kein Glück beim Spiel haben, gibt´s das Joy Pad auch zum Kaufen bei: CPS Frank Heidak
Bürgerstraße 8-10, 50667 Köln
Tel. 0221 / 25 69 83 ,-84 ,-85

Und so funktioniert´s:

Ihr müßt nur folgende Frage beantworten:

Wieviele Schwierigkeitsstufen hat F 15 Strike Eagle II ?

Dann den Antwortschein ausschnippeln, auf eine Postkarte kleben und ab die Post an:
LAGUNA Video Games, F 15 Strike Eagle II, Am Südpark 12, 65441 Kelsterbach
Einsendeschluß ist der 28.3.1994

Mitmachen kann jeder! Nur Mitarbeiter von Laguna und MICRO PROSE sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, ebenso andere krumme Touren.

Schnipp

Also nochmal die Frage:
Wieviele Schwierigkeitsstufen hat F 15 Strike Eagle II?

Ist doch klar, es sind: ____ Stufen. Und jetzt will ich gewinnen. Also meine Adresse:

Name

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort

Alter, Geschlecht

SP

Mit freundlicher Unterstützung von:













DOLBY SURROUND

Dolby ist ein eingetragenes Warenzeichen der Dolby Laboratories Licensing Company

DEMNÄCHST

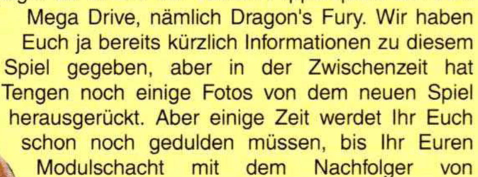
Weihnachten ist ja noch nicht lange vorbei und hat für Euch bestimmt die eine oder andere Überraschung parat gehabt. Doch wie sieht es 1994 aus? Dieser Frage sind wir nachgegangen und haben einige interessante Spiele gefunden, die Anfang dieses Jahres erscheinen werden.

DRAGON'S REVENGE



TENGEN ● JANUAR ● DM 130,- ● 16 Mbit

Die Mega Drive-Besitzer sind ja nicht gerade reichlich mit Flipperspielen gesegnet. Da gibt es Dragon's Fury (Gut, aber schon älter), Sonic Spinball (Nicht schlecht, aber auch nicht gerade nervenzerfetzend) und Virtual Pinball (Mehr ein Construction Kit, als ein Spiel im herkömmlichen Sinne). Nach längerem Warten nähert sich jedoch eine neue Flippersimulation der Fertigstellung: Dragon's Revenge, ein Nachfolger zu einem der besten Flipperspiele auf dem Mega Drive, nämlich Dragon's Fury. Wir haben Euch ja bereits kürzlich Informationen zu diesem Spiel gegeben, aber in der Zwischenzeit hat Tengen noch einige Fotos von dem neuen Spiel herausgerückt. Aber einige Zeit werdet Ihr Euch schon noch gedulden müssen, bis Ihr Euren Modulschacht mit dem Nachfolger von Dragon's Fury füttern könnt.





NHL HOCKEY

ELECTRONIC ARTS ● ANFANG 1994 ● DM 130,- ● 16Mbit

Die CD-Version des Mega Drive-Hits NHL Hockey aus dem Hause Electronic Arts wartet mit tollen Soundeffekten auf und bietet außerdem filmähnliche Videosequenzen. NHL folgt damit dem allgemeinen Trend, existierende Produkte aufzuwerten und sie auf die CD zu übertragen. Auf dem Silberling haben ja jede Menge Grafiken und Musik in CD-Qualität Platz. Der Spielablauf ist vergleichbar mit der Mega Drive-Variante. Ein bemerkenswerter Unterschied tritt aber auf, sobald bestimmte Ereignisse auf dem Eis stattfinden. Bei einem Bodycheck zum Beispiel wird eine Videosequenz eingespielt, in der sich die Hockeyspieler gegenseitig in die Banden hämmern. Ob das allerdings genug ist, wird sich erst später zeigen. Einen ausführlichen Bericht findet Ihr in einer der nächsten Ausgaben von SegaPro.



BUBBA 'N' STIX

CORE DESIGN ● ANFANG 1994 ● ca. DM 130,- ● 16 Mbit

Im Moment ist Core Design auf den Sega-Systemen ziemlich stark vertreten. Thunderhawk ging ja ab wie eine Rakete und Chuck Rock II sieht auch recht gut aus. Bubba'n'Stix könnte aber auch ein Hit werden: Bubba ist ein ganz normaler Mann, der plötzlich von einem Raumschiff mit Aliens gekidnappt wird. Das Raumschiff hat jede Menge Zootiere an Bord, die sich auf dem Weg in ihre neue Heimat befinden. Es kommt, wie es kommen muß: Bubba und die Tiere werden irrtümlicherweise auf einem fremden Planeten von Bord getrieben und die Tiere flüchten in alle Himmelsrichtungen. Bubba macht sich aber sofort auf, die Tierchen wieder einzusammeln. Dabei trifft er Stix, einen Stock... Sein neuer Gefährte ist vielseitig: Bubba kann mit ihm Abgründe überqueren, Finsterlinge verprügeln und den Stock sogar als Speer benutzen. Unterwegs gilt es, kleinere Rätsel zu lösen und am Ende jeder Stufe wartet dann noch ein großes Endrätsel auf Euch. Grundsätzlich ist Bubba'n'Stix ein Plattformspiel, in das Rätsel eingebaut sind. Es bietet ansprechende Grafik und ansprechenden Sound. Die niedliche Figur hat gute Chancen, im Spielesektor Berühmtheit zu erlangen.



BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL

ELECTRONIC ARTS ● ANFANG 1994 ● ca. DM 130,-

Anfang nächsten Jahres soll eine CD-Version von Bill Walsh College Football erscheinen. Mit diesem Titel wird das erste Sportspiel von Electronic Arts auf CD verewigt. Diese Version bietet Videosequenzen und eine für die CD neu komponierte Musik. Wie das Original, bietet die CD-Version College Football mit den Standardregeln und den üblichen Strategien. Wer ein Mega-CD besitzt und nie die Modulversion bespielt hat, kann sich den Silberling mal ansehen. Als besondere Überraschung bietet die Megaversion ein digitalisiertes Video, in dem Bill keine Tips zum Spielen, sondern zum (Über-)leben gibt. Und er muß es wissen, denn er war Trainer der San Francisco 49ers und betreut gegenwärtig die Mannschaft der Stanford University. Auch das Spiel Bill Walsh ist für den 4-Spieler-Adapter geeignet, was ihm einen zusätzlichen Reiz gibt. Alle Fans und diejenigen, die nicht das Modul gespielt haben, finden ein nettes Footballspiel im neuen Sega-CD-Format, und natürlich wird Euer Spiel von flotter Musik begleitet.



POWERMONGER CD
ELECTRONIC ARTS ● ANFANG 1994 ● ca. DM 130,- ● MEGA-CD

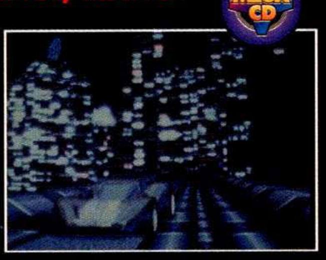
Electronic Arts trägt sich derzeit mit dem Gedanken, eine CD-Variante von Powermonger herauszugeben. Ursprünglich wurde das Spiel von Bullfrog entwickelt, die ja auch an Populous und Syndicate gearbeitet haben. Die grundsätzliche Idee besteht darin, eine Welt voller Menschen zu kontrollierenin der jeder Mensch über ein Haus, Arbeit und ein gewisses Maß an Intelligenz verfügt und all diese Faktoren müssen bei der Spielstrategie berücksichtigt werden. Bei der Grafik kommt die 3 D Rendering-Technik zum Einsatz, und man kann die Landschaft aus vielen Winkeln und Vergrößerungsstufen ansehen. Dabei werden die Möglichkeiten des Mega-CD gut ausgenutzt und die Szenerie ist aus vielen verschiedenen Elementen, wie Hügeln, Ebenen, Straßen, Gebäuden und Bäumen usw. zusammengesetzt. Das Ganze ist natürlich von Farmern, Schafen und Vögeln bevölkert. Über einen Mangel an Realismus kann man sich in diesem Spiel wirklich nicht beschweren. Haben wir schon die Jahreszeiten und Wetterverhältnisse erwähnt? Die Aufgabe in diesem Spiel besteht darin, ein bestimmtes Territorium zu erobern (und danach noch 199 andere). Man kann Bündnisse schließen und muß versuchen, das Vertrauen der Leute zu gewinnen, wobei sich Bestechungen und Stimmenkauf als sehr vorteilhaft herausgestellt haben. Nachdem das Land erst einmal vereinigt ist, geht es darum, eine Zivilisation aufzubauen und dabei die machtgierigen Militärs nicht aus dem Auge zu verlieren. Das ist natürlich genau die Art von Spiel, an der Spieletester besonders viel Spaß haben. Wir halten Euch auf dem Laufenden!

RISE OF THE ROBOTS
MIRAGE ● ANFANG 1994 ● ca. DM 130,- ● MEGA-CD

Auf dem Mega Drive ist Mirage ein neuer Name, obwohl die Firma seit geraumer Zeit Programme für Amiga und PC entwickelt. Ihr neues und futuristisches Prügelspiel Rise of the Robots wird wohl Anfang des Jahres für Euer Mega-CD erhältlich sein. Wir schreiben das 21. Jahrhundert und der Welt geht es schlecht. Gigantische Städte verpesten die Landschaften und die Industrieanlagen wimmeln von Menschen und Robotern. Inzwischen ist alles automatisiert worden – aber es kommt noch wesentlich schlimmer: Die Roboterrevolte bricht aus! Die Story des Spieles folgt in etwa der von RoboCop, Terminator oder Blade Runner: Ihr müßt eine Menge Finsterlinge umhauen (die Droiden) und könnt dabei eine reichhaltige Vielzahl von Bewegungen ausführen. Am Ende braucht Ihr bloß den Oberroboter in seine Bestandteile zu zerlegen und damit den Frieden auf der Welt wieder herstellen. Hmrmpfh! Mirage hat ein Standard-Prügelspiel genommen und hat sich an der Verbesserung von Grafik und Spielablauf versucht. Alle Robotgegner werden verschiedene Eigenschaften haben, die bis hin zu den Flüssigmetallfähigkeiten des T2 (Terminator 2) reichen. Der Cyborg, den Ihr steuert, sieht in etwa wie RoboCop aus, aber Ihr braucht Euch keine Sorgen zu machen, da er gut bewaffnet und ausgerüstet ist. Es lohnt sich bestimmt, Anfang des Jahres nach diesem Prügelspiel, bei dem 1 bis 2 Spieler mitmachen können, Ausschau zu halten.



MEGA RACE
MINDSCAPE - MÄRZ 1994 - ca. DM 130,- MEGA CD



Die Firma Mindscape ist den Amiga- und PC-Spielern ja schon länger bekannt. Nach langem Zögern hat sich jetzt auch dieses Softwarehaus in der Segaszene gemeldet und die erste Veröffentlichung namens Mega Race vorbereitet. Mindscape hat sich dafür entschieden, mit einem Mega-CD Titel den Einstand zu geben. "Mindscape ist weltweit führend mit Veröffentlichungen im Unterhaltungsbereich auf der CD-Basis. Es ist uns eine besondere Freude, mit einer CD in den Sega-Markt einzusteigen", war aus dem Hause Mindscape zu hören. Mit so viel Erfahrung im Bereich CD sollte man eine Maschine wie das Mega-CD natürlich nicht außen vor lassen. Diejenigen, die letztendlich die Umsetzung vornehmen, sitzen in Paris. Die Rede ist von der Firma Cyro, die bereits Titel wie KGB oder Dune realisiert hat. Man erwartet, daß das Spiel eine futuristische Rennsimulation sein wird. Wenn keine Verzögerungen auftreten, ist im März mit diesem Titel zu rechnen.

ETERNAL CHAMPIONS
SEGA - ANFANG 1994 - ca. DM 130,- 24 MBIT





Sega hat ein weiteres Prügelspiel in der Mache, das aber den klassischen Einer-gegen-Einen-Kampf bietet. Das Geschehen spielt sich im Jahre 2255 ab und bietet eine unglaubliche Hintergrundgeschichte: Eine große Suche durch verschiedene Zeitebenen muß durchgeführt werden, um den neuen Eternal Champion zu finden, der ein echter Kampfsportprofi ist. Das 24 MBit Modul bietet aber noch mehr: Ihr findet die üblichen Kampfgegner, die bei diesem Spiel von knüppelschwingenden Kerlen bis hin zu futuristischen Ex-Polizisten reichen, wobei jeder seinen eigenen Kampfstil hat. Das Spiel wird insgesamt neun Stufen beinhalten und eine Supergrafik bieten. Ein Zwei-Spieler-Modus ist auch enthalten, so daß kaum Wünsche für den blutrünstigen Nachwuchskrieger offenbleiben.

DRAGON
VIRGIN - ANFANG 1994 - ca. DM 130,- 16 MBIT



Kung Fu ist eine Kampfsportart, die aus Kraft, Geschicklichkeit, Schönheit und Gewalt zusammengesetzt ist. Erinnert Ihr Euch? Bruce Lee starb im Alter von 32 Jahren an einer allergischen Reaktion bei einer medizinischen Behandlung (Und nicht an Drogenmißbrauch, einem Kung Fu Hieb, durch die Triaden oder durch die Polizei, wie oft behauptet wird). Er hat der Welt nicht nur zahlreiche Kung Fu Filme, sondern auch Jeet Kwon Do, eine Weiterentwicklung des Wing-Chun Kung-Fu Stiles hinterlassen. Das Prügelspiel von Virgin basiert übrigens auf dem Film, der nach dem Buch seiner Witwe gedreht wurde. Eure Aufgabe ist es, sich gegen 12 heftige Gegner durchzusetzen - manchmal müßt Ihr es mit zwei Schurken gleichzeitig aufnehmen. Zusätzlich hat Virgin einige Dinge in das Spiel eingebaut, die es zum größten Prügelspiel aller Zeiten machen sollen: Das Modul verfügt über doppelt so viele Animationsstufen wie normalerweise üblich und die Gegner sind mit einer eigenen Intelligenz ausgestattet. Wir wissen leider noch nicht, was genau mit dieser Intelligenz gemeint ist, aber es hat sicher damit zu tun, daß Virgin ca 30 MBit in ein 16 MBit Modul hineinpresst. Alle Straßenkampffans können ab Anfang 1994 an der Prügelorgie teilnehmen.



DIE ZEIT DER HELDEN

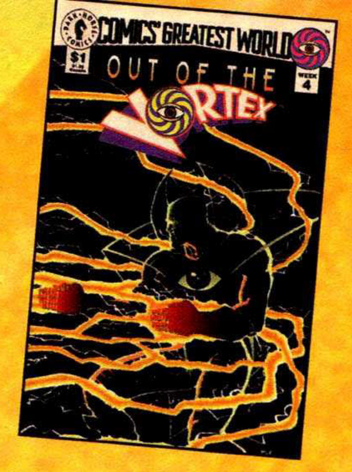
"Die Maske" ist der nächste Comic-Titel, der bald in den Kinos erscheinen wird. Allein die Kombination aus dem bekannten Zeichner Tex Avery und dem Terminator verspricht mehr als interessant zu werden

Die amerikanischen Comics haben wie kaum ein anderes Medium die Entwicklung von Computer- und Konsolenspielen beeinflußt. Ob DC, Marvel oder Dark Horse – jeder kennt die Comicabenteuer der Helden, Superhelden und Superschurken. Und genau diese Comics sind die Quelle für viele Spiellizenzen, die gegenwärtig auf den Markt gelangen. Grund genug für SegaPro, dieses Thema einmal genau unter die Lupe zu nehmen.

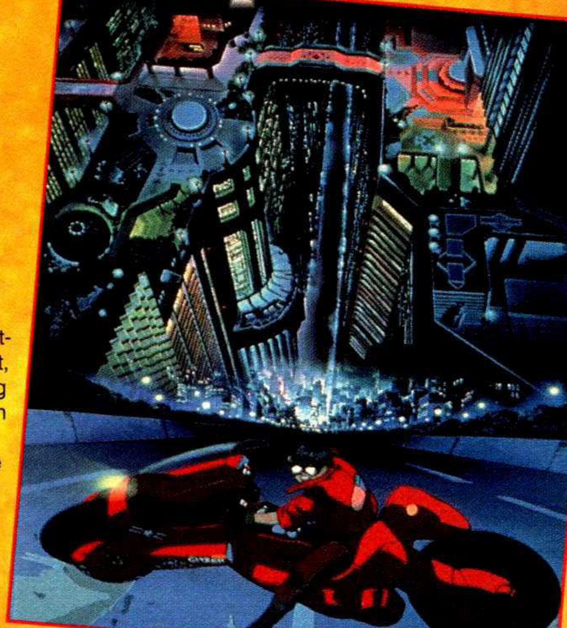
Wie aber kann man genau vorhersagen, was als nächstes für den deutschen Markt umgesetzt wird? Momentan befinden wir uns mitten in einem Umbruch: Die Spielehersteller wenden sich zusehends von den Filmlizenzen ab, und greifen stattdessen immer mehr den Bereich Comic und Cartoon auf. Ist das der Stahl, aus dem die Module der Zukunft geschmiedet werden? Bei Filmumsetzungen ist es nämlich eine 1 zu 1 Chance, ob das Spiel ein Hit oder Flop wird. Diejenigen von Euch, die ihr Geld für Spiele wie Back to the Future III ausgegeben haben, wissen, wovon ich rede.

Erfahrene Spieler betrachten daher neue Filmumsetzungen mit einer gehörigen Portion Skepsis – nur zu oft sind die Umsetzungen von populären Filmen auf die Schnelle zusammengeschustert und die Spieler haben es letzten Endes auszubaden. Offensichtlich herrscht bei manchen Softwarehäusern die Meinung vor, daß diejenigen, die den entsprechenden Film gut fanden, jeden Softwareschrott aufkaufen – egal, welche Qualität geboten wird. In diesem Zusammenhang gibt es aber eine Grenze, und jeder, der Batman Returns gekauft hat, weiß aus eigener bitterer Erfahrung, was ich meine. Ursprünglich stammt dieser Superheld aus der Feder von Bob Krane und hatte seinen ersten Auftritt in einem Comicstrip um das Jahr 1930. Kurz danach verschwand der Charakter wieder in der Versenkung und erlebte sein erstes Comeback 1960 in der klassischen TV-Serie, die vor kurzer Zeit auch hierzulande im Kabelfernsehen ausgestrahlt wurde. Allerdings war es DC, das seine wahre Identität erneut entdeckte. Grundlage war der ursprüngliche Comicstrip, der dem Film und der Merchendising Industrie wichtige Akzente einhauchte. Dunkle Schatten und eine unterschwellige Ausstrahlung von Gewalt sind ganz wesentliche Merkmale von Batmans Charakter. Gerade diese Faktoren begründen den Reiz dieser Figur. Durch Einarbeitung dieser psychologischen









Faktoren entstand ein lebensechter, quasi 3-dimensionaler Charakter.

Da stellt sich natürlich die Frage: Wie sieht das Spiel im Vergleich zu dem erfolgreichen Film aus? Obwohl es sicher jede Menge Entschuldigungen gibt, ist eines klar: Es hat bei der Umsetzung einfach an Zeit und Sorgfalt gemangelt, um den Veröffentlichungstermin kurz nach dem Filmstart zu halten. Schlimmer noch, die Bezüge zu dem ursprünglichen Comicmaterial waren einfach unzulänglich. Es gibt natürlich Ausnahmen: Aladdin zum Beispiel wurde in der gesamten Entwicklungs- und Produktionsphase von einem Disneyzeichner mit Argusaugen überwacht. Seine Aufgabe bestand darin, die Qualität des Spieles sicherzustellen und den in Cartoonkreisen geheiligten Namen "Disney" als Qualitätssiegel sauberzuhalten. Der Veröffentlichungstermin wurde dank sorgfältiger und frühzeitiger Planung so gelegt, daß das Spiel am Erfolg des Filmes teilhaben konnte.

Was sind aber die Stärken eines Spieles, das nach einer Idee aus einem Comic entsteht? Wenn der aktive und interessierte Spieler eine interessante Story in einem Film oder einem Comic entdeckt, kommen erst einmal zwei Gedanken ins Spiel: Zum einen möchte er im Spiel die gleiche Begeisterung wiederfinden, die den entsprechenden Helden so interessant gemacht hat, und dazu gehört zum Beispiel der Kugelhagel oder eine Schlägerei. Die stärksten und ansprechendsten Elemente müssen also in dem Spiel ebenfalls auftauchen. Zum anderen soll das Spiel in Aussehen und Hintergrundgeschichte dem Comic möglichst ähnlich sehen. Aber der Spielraum für Verbesserungen bei Filmumsetzungen ist riesig. Anders als bei Spielen sind die Geschichten in Comics verwickelt und abwechslungsreich und starke Charakter wie Gesetzesbrecher und ihre finsteren Gefolgsleute können nicht einfach entfernt werden. Ergo gibt es für die Programmiererteams noch viel zu tun, wenn das Spiel einmal der Vorlage entsprechen soll.

MASKENMANN

Im Jahre 1986 hatten die kreativen Köpfe bei Dark Horse Comic die Idee mit der Maske. Und dabei handelte es sich nur um eines von vielen Konzepten, die sich schnell in dem rapide wachsenden Markt von Underground-Comics der Vereinigten Staaten verbreiteten. Andere Geschichten wie zum Beispiel Concrete (1987) und Mr. Monster konnten die Leser nicht so recht überzeugen. Aber die Story mit der Maske ist besser. New Line Films, die Macher bei Jurassic Park, haben bereits Millionen in das Projekt investiert, und wenn

Was ist in Japan gerade aktuell?

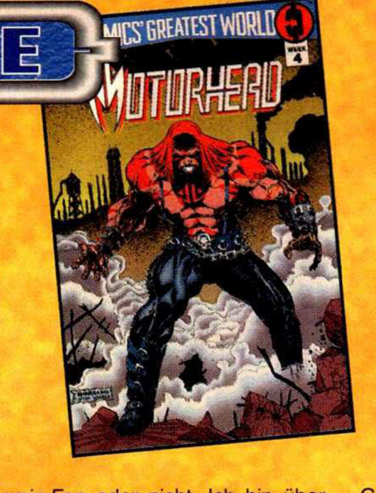
Nirgendwo haben Comicbücher und Zeichentrickfilme eine längere Tradition als in Japan. Dort sind momentan die sogenannten Anime-Filme aktuell. Anime bezeichnet den typischen japanischen Zeichentrickstil, der mit Disney und anderen Cartoonproduktionen nicht vergleichbar ist. Als Zeichentrick gibt es sogar Seifenopern und Produktwerbung. Natürlich hat diese Verbreitung der Anime-Filme auch starken Einfluß auf den Spielemarkt. Ganz offensichtlich wird das zum Beispiel an dem Mega-CD-Spiel Time Gal. Hierbei handelt es sich eigentlich um einen Anime-Film, der mit geringen Veränderungen und Eingriffsmöglichkeiten als Spiel präsentiert wird.

Grundsätzlich hat die Anime-Szene zwei unterschiedliche Hauptcharaktere hervorgebracht: Auf der einen Seite niedliche Damen mit Ringelsöckchen, die nicht viel zu melden haben und auf der anderen Seite den typischen jungen Helden mit riesigen Augen. Beide Charaktertypen passen sich hervorragend in die übertechnisierte Hi-Tech-Welt ein. Das ist auch ein Grund dafür, daß die Robots, Raumschiffe und besonders Monster in japanischen Spielen fast einem Anime-Film entsprungen sein könnten. Und die Tendenz zu Filmumsetzungen aus der Anime-Szene steigt ständig - allerdings sind bis jetzt nur ein paar Importversionen erhältlich.

Die Manga-Videos (Manga bedeutet übersetzt Comic) sind aber schon viel weiter verbreitet. Einer der ersten Filme, die in Europa bekannt wurden, war Akira. Dieses Video wurde auf Anhieb zum Kultfilm, als es vor zwei Jahren in der englisch-synchronisierten Version erschien. Wahrscheinlich wird es im Frühjahr eine deutsch-synchronisierte Fassung zu kaufen geben. In England ist die Mangawelle ja schon zwei Jahre alt, in diesem Zeitraum verkaufte sich Akira immerhin 50.000 Mal, während der Gesamtverkauf von Manga-Videos bereits 400.000 Stück beträgt. In Japan ist die Verbreitung allerdings wesentlich höher, und so ist es kein Wunder, daß viele Top-Spiele aus Japan Figuren aus Anime- und Manga-Filmen enthalten. Im Januar erscheint auf dem japanischen Markt Rumik World und einige Zeit später Appleseed.

Charakteristisch für die Animevideos sind die post-apokalyptischen Szenerien. Dort wimmelt es nur so von übernatürlichen Mächten und Dämonen, während die überlebenden Menschen schwach und hilflos sind. Zwei gute Beispiele dafür sind die beiden Filme "Fist of the Northstar" und "Legend of the Overfiend" - ein absoluter Leckerbissen für alle Video- und Zeichentrickfans. Aber nicht alle Filme zeigen Ausblicke auf die Welt von übermorgen. Filme wie Lensman und Riding Bean setzen mehr auf atemberaubende Spezialeffekte und eine griffige Story. Wir werden sehen, inwieweit sich das bei zukünftigen Spielen bemerkbar macht.

Die post-apokalyptische Atmosphäre von Lensman und Akira geben Euch einen beängstigenden Einblick in eine Welt ohne Gesetz und Ordnung. Die Filme stammen ironischerweise aus dem Land mit der niedrigsten Verbrechensrate...









nichts Unvorhergesehenes dazwischen kommt, wird der Film über die Maske im Sommer dieses Jahres zu sehen sein. Der Kern der Story ist folgender: Ein unglücklicher Mensch kauft eine Maske für $135 in einem Pfandleihhaus. Diese Maske ist mit magischen Fähigkeiten ausgestattet – sie verwandelt ihre Träger in einen dämonischen Killer! Sobald ein Unglückseliger die Maske trägt, rächt er sich an alten Feinden wie zum Beispiel den ehemaligen Schullehrern. Das setzt sich solange fort, bis die Maske einen neuen Besitzer findet, bei dem der Kreislauf von vorne beginnt.

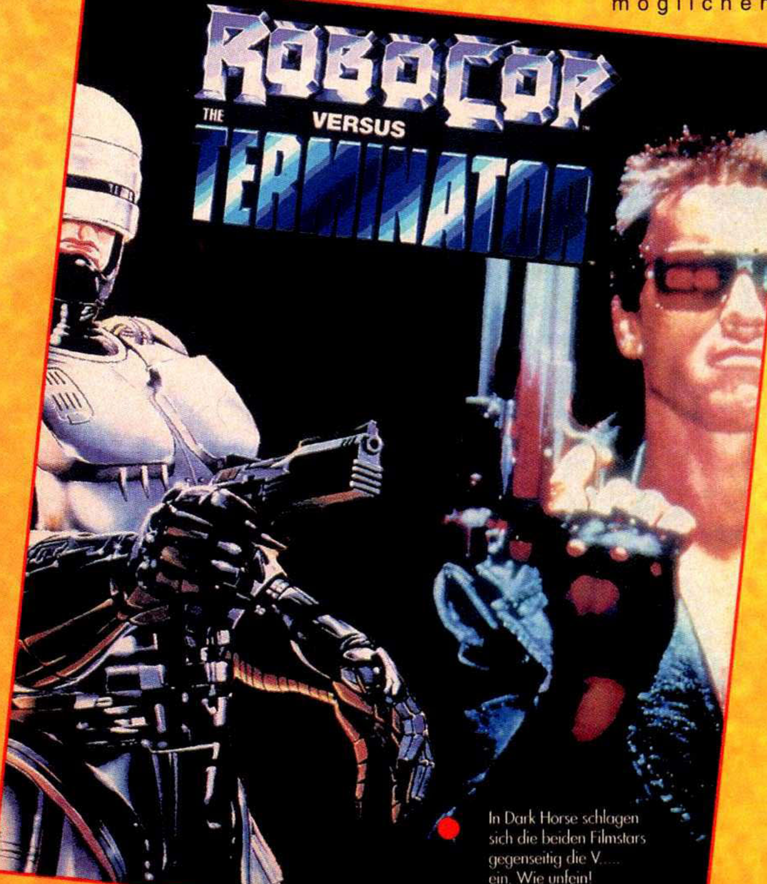
Wenn man aber auf der anderen Seite berücksichtigt, daß besonders Filmumsetzungen in den seltensten Fällen über genügend Entwicklungszeit oder Budget verfügen, ist jetzt der Zeitpunkt für eine Änderung gekommen. Die Idee mit der Maske schreit geradezu nach einer Umsetzung in ein Spiel, und sicherlich wird ein Softwarehaus diese Idee aufgreifen. Aber bis jetzt hat die Entwicklung dieser Idee bereits acht Jahre gedauert. Genaueres verrät Dick Hansom von Dark Horse UK: "Mitte der 80er Jahre haben wir die ersten Dark Horse-Produkte veröffentlicht, die erste Geschichten mit der Maske enthielten. Entweder ist man Comic-Fan oder nicht. Ich bin über X-Men und die ganzen anderen DC und Marvel Comics mit ihren Superhelden in die Szene eingestiegen, dann habe ich mich mehr auf Comics wie Love and Rockets spezialisiert und habe einfach nie aufgehört, sie zu lesen. Schließlich habe ich sogar Englische Literatur studiert, aber die meiste Zeit mit dem Lesen von Comics verbracht. Die letzte anständige Idee für einen Comic aus England war "2000 AD" in den 70er Jahren. Dieser Mangel an Kreativität hatte zur Folge, daß das Comic Book aus den Auslagen der Zeitungsstände verschwand. Zur Zeit gibt es rund 200 spezialisierte Comic-Shows in England, aber darüber lassen sich kaum Auflagen in der Größenordnung von einer Million verkaufen. In Ländern wie Japan oder innerhalb Europas gibt es eine üppige Vielfalt an allen möglichen Comics für alle Altersgruppen. Leider werden fast überall mehr Comics gelesen als hier in England."

Das erklärt sicher auch, warum England so wenige Spiele zu bieten haben, die an Comics angelehnt sind. In Deutschland sieht die Situation ähnlich aus, und obwohl es hier mehr Comics als in England gibt, haben doch viele Softwarehäuser ihren Sitz in England und beeinflussen damit auch den deutschen Markt. Es ist ein einzigartiges Phänomen, daß in England so wenig Comics gelesen werden. Die Softwarehäuser wiederum sind natürlich kaum daran interessiert, Spiele herauszubringen, deren Comicvorlagen kaum jemand kennt.

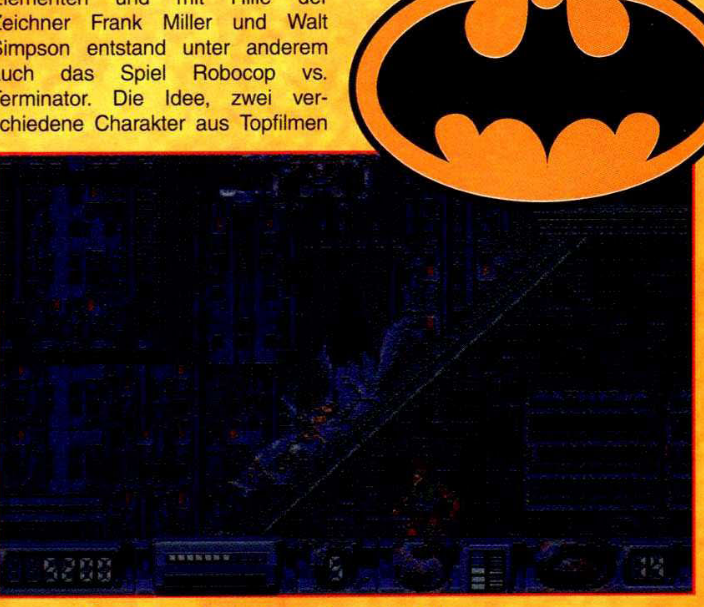
Hasta la vista, Robo!

Letztes Jahr hat Dark Horse die Lizenzen für Alien und Predator gekauft und einen Comic mit einer weltweiten Auflage von 400.000 Exemplaren herausgegeben. Genau das gleiche geschieht gerade mit den Action-Hits Robocop und Terminator. Aus diesen beiden Elementen und mit Hilfe der Zeichner Frank Miller und Walt Simpson entstand unter anderem auch das Spiel Robocop vs. Terminator. Die Idee, zwei verschiedene Charakter aus Topfilmen innerhalb eines Spieles einzusetzen, verdoppelt natürlich den Anreiz. Ein gutes Beipiel dafür, daß Filmumsetzungen nicht um jeden Preis so schnell wie möglich auf den Markt gebracht werden müssen. Schließlich gibt es keinen Termin für ein Filmdebüt, so daß Eile geboten wäre. Überlegt mal, welche Kombinationen und Möglickeiten diese Idee offenbart: Von "Lassie trifft Flipper" bis hin zu "Demolition Man vs Cliffhanger" ist dann alles möglich.

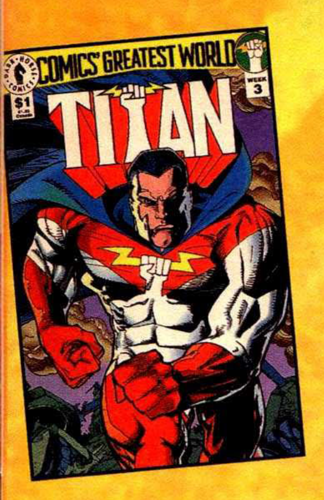
Vielleicht wäre es gar nicht schlecht, wenn die Softwarehäuser mehr Ideen aus dem Comicbereich aufgreifen würden. Einige Ideen sind sogar bereits in Arbeit: Cyro Games in Frankreich schließen gerade die notwendigen Verhandlungen ab, damit nächstes Jahr bereits die ersten Spiele mit Charakteren aus den Dark Horse-Comics erscheinen können. Mit dabei sind zum Beispiel Titan, der Retter von Golden City, Rebel, Mecha, King Tiger, X, Out of the Vortex, um nur einige zu nennen.

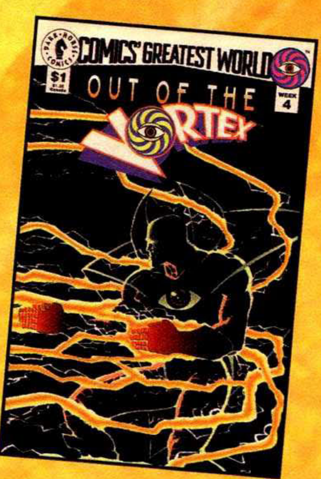


In Dark Horse schlagen sich die beiden Filmstars gegenseitig die V..... ein. Wie unfein!



Einblick in die unheimliche Welt der neuen japanischen Spieleszene.





Besonders interessant wird es allerdings, wenn in einem Spiel zwei oder mehr der Charaktere erscheinen.

Bei genauem Hinsehen ist offensichtlich, welchen Einfluß die Marvel und DC-Comichelden aus den 30er Jahren noch heute haben. Man braucht sich bloß die aktuellen Kinofilme und Videospiele anzusehen. Superhelden wie Batman, Superman und Spiderman sind die Stars der erfolgreichsten Comicserien, Kinofilme und Videogames! Rechtzeitig zum 30sten Geburtstag von Marvels Kultfigur "The Incredible Hulk" hat US Gold eine Lizenz gekauft, um das grüne Kraftpaket in ein Spiel umzusetzen. US Gold hat dabei sowohl die Comics alsauch die Fernsehserie in die Entwicklung eines Spiels einbezogen, das um Juni herum erhältlich sein soll. Lou Bank von Marvel ist jedenfalls begeistert über die Einbindung ihres Charakters. Schon jetzt sind Gespräche im Gange, in denen über den Clandestine Comic verhandelt wird...

● **Markus Matejka**

Diese Spiele wurden durch Comics beeinflußt:

Spiel	Vorlage
Spiderman	Marvel
Spiderman and the X-Men -	Marvel
Spiderman vs Kingpin	Marvel
Addams Family	Newspaper
Batman	DC/Dark Horse Comics
Batman Returns	DC/Dark Horse Comics
Batman	Revenge of Joker
DC Comics	
Buck Rogers	Newspaper
Captain America and the Avengers	Marvel
Dick Tracy	Newspaper
Superman	DC Comics
Teenage Mutant Hero Turtles	Eastmann & Laird
X-Men	Marvel
Asterix	wie gleichnamiges Comicbuch

Spiele, die von TV/Film-Zeichentrick beeinflußt wurden

Spiel	Vorlage
Bart vs Space Mutants	Fox TV
Bart's Nightmare	Fox TV
Captain Planet	Ted Turner
Chester Cheetah TV	Werbung
Cool Spot	Fernsehwerbung
Aladdin	Disney
Fantasia	Disney
Flintstones (Fred Feuerstein)	Hanna Barbera
Taz Mania	Warner Brothers
Tiny Toons Adventures	Warner Brothers
Toxic Crusaders	Ted Turner
RoboCop vs Terminator	Dark Horse Comic
Jungle Book (Dschungelbuch)	Disney

Spiele, die durch die neuen Manga- bzw. Anime-Filme beeinflußt wurden

TimeGal (z.Zt. nur US bzw. Japan-Import)
Akira (z.Zt nur Japan-Import)
3X3 Eyes (z.Zt. nur Japan-Import)
Ranma 1/2 (z.Zt. nur Japan-Import)



● *In* enger Zusammenarbeit mit Disney ist mit Aladdin ein neuer Standard für Computer/Comic-Spiele gesetzt worden. Wir sind gespannt, was die Zukunft bringt!



Fanfaren klingen, der Ansager überschlägt sich fast, und das Publikum tobt: Wieder scheidet ein Wrestler aus dem Royal Rumble aus. Die übriggebliebenen Kämpfer heizen derweil die Stimmung für die nächste Runde an. Nobody is perfect? Weit gefehlt: Inmitten des WWF-Trubels ragt ein ruhiger Fels aus der Brandung, an dem sich schon die größten Bösewichter die Zähne ausgebissen haben. Strahlender Held und Universal-Liebling – wenn hier nicht die Rede von Hulk Hogan ist, kann kein anderer als Mr. Perfect gemeint sein! Wie wird man Wrestler? Alles Show oder alles Lüge – sind die Kämpfe abgesprochen? Würden unsere Hände in Gips müssen? Wir wollten's genau wissen. Nach tagelangem Fingertraining wagten wir uns in die Höhle des blonden Löwen. Überwiegend friedlich stand uns der coole Kämpfer Rede und Antwort…

SegaPro: Wie wird man eigentlich Wrestler?

Mr. Perfect: Ich bin damit aufgewachsen: Mein Vater war Ringer und hatte eine Wrestling-Schule in Minnesota. Übrigens ist auch Brett Hart im Ring großgeworden - sein Vater war ebenfalls Wrestler. Das ist aber die Ausnahme. Andere Kids haben es nicht ganz so leicht, aber trotzdem wird das Wrestling an US-Schulen großgeschrieben. Ich bin nicht der Einzige, der schon als Sechs- bis Achtjähriger Amateurringer war!

SP: Also muß man doch so früh anfangen, um im Wrestling weit zu kommen?

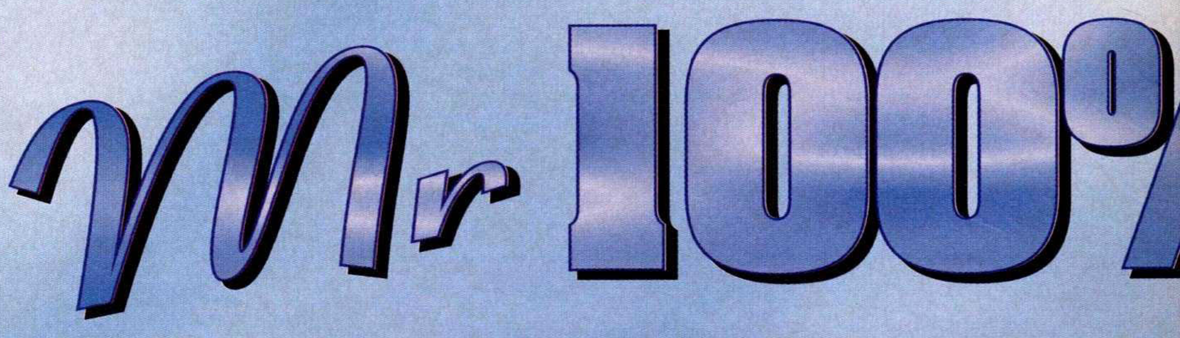
Mr.P: Nicht unbedingt. Viele Amateure geben während der High School- oder Collegezeit auf. Andererseits haben wir alle möglichen "Seiteneinsteiger" – Fuß- und Basketballer, Gewichtheber, Bauarbeiter – Leute aus allen möglichen Berufen! Wahrscheinlich sind Brett und ich mit unseren Karrieren von klein auf sogar die Ausnahme.

SP: Die Fans lieben Eure Show, aber manche Sportfreunde fragen sich, ob das wilde Treiben im Ring noch viel mit Sport zu tun hat. Wie siehst du das?

Mr. P: Natürlich hat die WWF viel mit Show und dem ewigen Kampf der Guten gegen die Bösen zu tun. Die Fans wollen den Glamour, die verrückten Typen, aber sie wollen auch gute Griffe sehen. Ich glaube schon, daß man mehr Sportler als Showstar sein muß, um in der WWF zu bestehen. Ich schätze, ungefähr drei Viertel unserer Auftritte sind tatsächlich Wrestling. Das letzte Viertel ist dann die knisternde Atmosphäre, die durch Musik, Ansagen und die schillernden Wrestler in ihren Kostümen geschaffen wird.

SP: Besteht nicht die Gefahr, daß manche Ringer auch im normalen Leben ihre Maske und das Auftreten beibehalten? Wie sieht es bei dir aus?

Mr. P: Eine gute Frage. Tatsächlich laufen einige Leute Gefahr, ihren Ring-Charakter auch im "echten" Leben weiterzuspielen. Ich habe es da als Mr. Perfect leichter: Was ich anpacke, tue ich 100%ig. Ich spiele sehr gut Golf, Basketball, Hockey und Tennis und kann tauchen. Als Allround-Athlet fällt es mir nicht schwer, meine Leistung in all diesen Sportarten zu perfektionieren.



"Ich habe von meinem Vater eine unglaubliche Kraft mitbekommen. Ich verlasse mich überwiegend auf meine angeborenen Fähigkeiten."

SP: Bist du vielleicht eher Perfektionist als perfekt?

Mr. P: Perfektionist auf jeden Fall, aber ich habe von meinem Vater eine unglaubliche Kraft und Energie mitbekommen. Er ist 1,93 m groß und wiegt über 150 kg! Ich trainiere zwar fünf Tage die Woche, aber nur mit leichten Gewichten und Übungen. Ich verlasse mich überwiegend auf meine angeborenen Fähigkeiten.

SP: Wie lange bist du schon Profi, und wie hat sich die Szene in der Zeit verändert?

Mr. P: Ich wurde vor zwölf Jahren Profi und mußte mich langsam und mit Rückschlägen hocharbeiten. Dabei habe ich vor allem eines gelernt: Wenn du dir ein Ziel steckst, egal, auf welchem Gebiet, darfst du keinen Schritt überspringen. Du mußt an dir arbeiten, nur dann hast du alles richtig unter Kontrolle und weißt, was du tust und kannst.

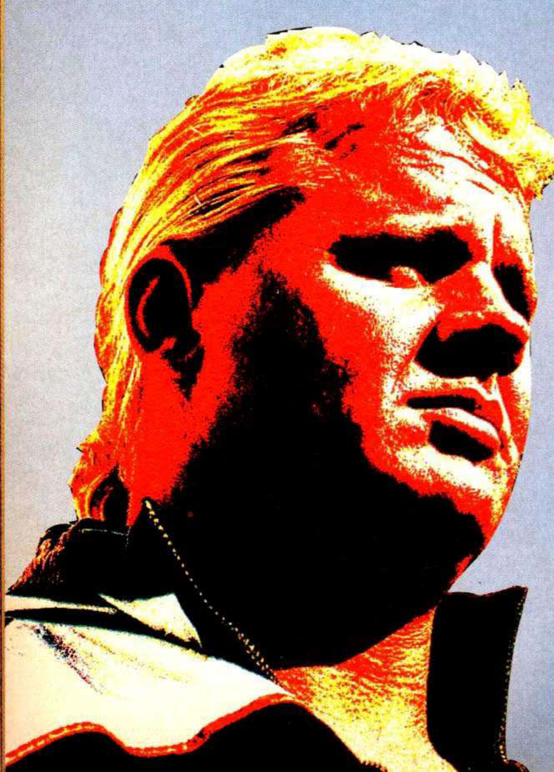
Die Szene ist noch bunter, schillernder und auf Show aus als früher. Meinem Vater gefällt vieles heute nicht mehr, aber ich denke, die Zeiten ändern sich eben. Alle Sportarten brauchen Fernsehpublikum, und da wird eben der Show zuliebe einiges geändert. Schon beim Fußball oder Reiten werden ja Abläufe geändert, damit die Veranstaltungen fernsehgerechter werden. Wir haben nur eher als andere Sportler den Spaß, die Show, vorangestellt.

SP: Auch auf die Gefahr hin, mich am Boden wiederzufinden: Sind die Kämpfe nun abgesprochen, oder sind sie's nicht? Manches wirkt schon ziemlich getürkt auf die Zuschauer.

Mr.P: Die Frage ist mir über die Jahre hinweg schon oft gestellt worden. Ich finde, jeder soll das denken, was er will, denn schließlich glaubt auch jeder, was er will. Wenn wir in Wembley in zehn Stunden 83 000 Eintrittskarten verkaufen, dann sind die Leute – egal, ob sie das Ganze für abgesprochen halten oder nicht – nur aus einem Grund da: Es ist die größte Show des Planeten!

Mir persönlich sollte mal jemand kommen und erzählen "Du wirst den Typen besiegen", oder: "Gegen den verlierst du jetzt"! Das sollte mal jemand wagen! Aber bei Fernsehübertragungen kannst du schon sehen, wer gewinnen wird: Es ist immer der Wrestler, der seine Stiefel richtig schnürt, dessen Haare perfekt sitzen, und er ist sehr professionell. Aber was Absprachen angeht? Nee – ich glaube, das liegt an der Einbildungskraft und am Einzelnen.

SP: Ihr seid ja alle kräftige Kerle, und



jeder glaubt euch, daß ihr die Kämpfe auch so hinkriegt – aber setzt ihr euch nicht doch manchmal zusammen und überlegt, "So könnte die Show noch besser wirken" ?

Mr. P: Ich glaube, jeder Sportler hat ein Gefühl dafür, was richtig ist und was nicht. Als Profi weiß ich natürlich, wie ich die Leute bei der Stange halten kann. Wir unterhalten das Riesenpublikum, und die Zuschauer sollen ja Woche für Woche wiederkommen und begeistert sein. Da muß ich doch was bieten und immer kreativ bleiben, Sachen überlegen.

SP: Wer denkt sich eigentlich ständig die neuen Griffe aus?



Mr. P: Jeder läßt sich etwas einfallen. Ich selbst greife gerne auf alte, bewährte Griffe zurück, die mein Vater und sein Tag-Team-Partner Harvey Race angewendet haben. Ich studiere auch regelrecht alte Aufzeichnungen und versuche, immer aus den Erfahrungen der anderen zu lernen.

Mein "Perfect Plex", zum Beispiel, ist eine Mischung aus Profi- und Amateurgriffen. Ich habe ihn aus dem Suplex von Harvey Race weiterentwickelt. Er war siebenfacher Weltmeister und hat diesen Griff immer als Schlußmanöver eingesetzt.

SP: Die Wrestler teilen sich traditionell in die "Guten" und die "Bösen". Du hast den Wechsel von einer Seite zur anderen zweimal mitgemacht. Wie kam es dazu?

Mr. P: Ich war sieben Jahre lang ein Held gewesen und langweilte mich. Da die WWF mir keinen Wechsel zu den Bösen erlauben wollte, probierte ich ihn einfach bei anderen Kämpfen aus. Das interessierte die Zuschauer, und als ich dann Hulk Hogan besiegte, war ich im Rampenlicht. Natürlich kann keiner einen Bösen leiden, aber die Zuschauer wußten: Wenn Mr. Perfect kommt, geht es ab im Ring. Ich habe immer für Spannung gesorgt.

Beim Wechsel zu den Guten zurück kam einiges zusammen. Mein Manager Bobby "The Brain" Heenan hatte mich ausgenutzt, und nach meiner Rückenverletzung mußte ich anderthalb Jahre aussetzen und kommentierte die Kämpfe stattdessen. Dann kam die Zeit, als alle



Drogen ausprobieren mußten. Richtig schweres Zeug war dabei – Marihuana, Kokain, alles Mögliche. Ich bin heilfroh, daß ich all das hinter mir habe. In der Phase haben wir einige Wrestler verloren, wie den Ultimate Warrior. Als "Macho Man" Randy Savage ohne Partner dastand, bat er mich, mitzumachen. Mein Rücken war geheilt, aber ich war gar nicht sicher, ob ich wieder ein Guter werden wollte. Die Leute waren unheimlich gespannt auf das Comeback, und jetzt kämpfe ich halt als Guter. Aber irgendwie zieht es mich schon wieder zu den Bösen...

"Ich werde den WWF-Titel holen. Ich bin topfit.""

SP: Willst du wieder Weltmeister werden?

Mr. P: Was heißt, wollen? Ich werde den WWF-Titel holen. Anderthalb Jahre ohne Wrestling haben mir gereicht. Ich bin topfit und wild entschlossen, mir diesen Gürtel umzulegen. Selbst Yokozuna, der gegenwärtige Weltmeister, kann mich nicht aufhalten. Er ist Sumo-Ringer und bringt über 200 kg auf die Waage, aber ich bin lange genug dabei, um mit den großen Brocken fertigzuwerden. Du mußt sie müde laufen, sie haben wenig Ausdauer.

SP: Mit 1,88 m bist du nicht gerade der Größte unter den WWF-Riesen...

Mr. P: 1,90 m, bitte! Ich wiege 136 kg und bin fitter als die anderen. Ich habe ein Herz wie ein Marathonläufer und kann Yokozuna locker überdauern. Ich habe enorme, angeborene Ausdauer und verschwende meine Energie nicht. Bei mir sitzt jede Bewegung, und sie bedeutet auch etwas. Überflüssiges Herumturnen wird man von mir nicht sehen.

SP: Hast du die WWF-Videospiele schon mal in der Hand gehabt?

Mr. P: Ja, ich habe die englische Fernsehwerbung für die Nintendo-Fassung von Royal Rumble gemacht. Allerdings spiele ich nicht - die Zeit fehlt einfach. In meiner knappen Freizeit lese ich und sehe mir Wrestling-Videos an. Ich muß in meinem Beruf immer wissen, was los ist und weiterlernen.

SP: Wie realistisch sind die Spiele?

Mr. P: Ziemlich! Neulich hörte ich am Flughafen eine Automatenstimme, die Mr. Perfect mit genauem Gewicht usw. ankündigte. Das war schon ein verrücktes Gefühl! Die Technik, die heute in die Spiele eingeht, ist unglaublich - aus acht Blickwinkeln wirst du da gefilmt und jede deiner typischen Bewegungen werden genau im Ablauf wiedergegeben.

SP: Wie reißt man sich jemals von der bunten WWF-Welt los?

Mr. P: Hoffentlich rechtzeitig. Mein Vater sagte mir, du merkst, wenn es soweit ist und du nicht mehr fürs Wrestling lebst. Aber es muß verdammt schwierig sein. Wie leben Ring-Rentner? Ich hoffe, an der frischen Luft. Ich würde jedem wünschen, seine aktive Zeit ganz bewußt zu genießen und anschließend viel Sport im Freien zu treiben, etwa Golf.

SP: Eine Frage, die viele sich stellen, zum Abschluß: Wer gewinnt, wenn ein Ringer gegen einen Boxer antritt?

Mr.P: Vor Jahren ist der japanische Wrestler Inoki mal gegen Muhammad Ali angetreten. Die meiste Zeit lag er aber auf dem Rücken und hat um sich getreten. Aber im Ernst: Ein guter Wrestler kann einen Boxer schlagen, wenn er sich nicht festnageln und treffen läßt. Wir Wrestler kennen alle empfindlichen Nerven und Haltegriffe. Hast du einen Gegner erst am Boden, kannst du ihn so drehen und halten, daß er nicht wieder hochkommt.

Klar, ich würde nicht gerne gegen Mike Tyson antreten. Aber solange er mich nicht treffen kann, habe ich keine Sorge. Wrestler können ihre Gegner perfekt außer Gefecht setzen. Ob wir uns verletzen, weiß ich nicht. Aber andere verletzen? Oh ja, das können wir Wrestler.

● **Dave Perry/Eva Hoogh**

P.S.: Bevor Mr. Perfect eine Demonstration anbringen konnte, verabschiedeten wir uns hastig. Die Hände blieben heil, wenn auch schwielenbedeckt. Allerdings hat die Phonstärke unserer Unterhaltungen zugenommen, und in letzter Zeit liegen auffällig viele Hanteln im Testraum herum...





Manchen liegt's im Blut. Es gibt Sportlerfamilien, Ärztefamilien, tja - und dann gibt es noch die Belmonts. Das gräfliche Geschlecht hat sich etwas Besonderes aufs Wappen geschrieben: Wehret den Vampiren! Wenn andere gemütlich beim Frühstück sitzen, kehren Simon Belmont und seine Brüder schweißüberströmt und von Spinnweben bedeckt gerade von einer harten Jagd durch die Gruft heim.

Was seit Jahren die Nintendo-Fans erfreut, darf auch den Sega-Spielern nicht länger vorenthalten werden. Das fanden auch Konamis Strategen. Nach mehreren NES-Castlevanias sowie Super-NES- und Game Boy-Ablegern spendieren die Actionspezialisten nun auch dem Mega Drive eine ausgedehnte Pixelpirsch. Quer durch Europa führt diesmal die Spur der Untoten. Damit Ihr die richtige Arbeitskleidung anlegen könnt, haben wir uns schon einmal an den Einsatzorten für Euch umgesehen. Unsere Empfehlung: Wasser-, feuer- und klauenfeste Allwetterkombis mit Peitschenautomatik...











Diesen Gesellen, der da in der Luft schwebt, müßt Ihr schnellstens loswerden. Wenn Ihr Euch nicht damit beeilt, steigt das Wasser und Ihr ertrinkt jämmerlich. Benutzt Gegenstände, falls Ihr sie habt, dann geht 's schneller.

Kaum sind alle Nintendo-Spukschlösser monsterfrei, taucht die geheimnisvolle Gräfin Elisabeth in der Sega-Welt auf. Mit allerlei okkulten Tricks versucht sie, Graf Dracula und seine Horden wieder zu Scheinleben zu erwecken. Daß sie nicht ganz erfolglos ist, bekommt Ihr am eigenen Leib zu spüren. Die untoten Schöpfungen bevölkern ganze Landstriche und machen selbst vor altehrwürdigen Tempeln nicht halt...

Dem düsteren Treiben muß natürlich schleunigst ein Ende gemacht werden. Ihr schlüpft in die Rolle eines von zwei Belmont-Cousins. Wahlweise peitschenschwingend oder mit Spießen wirbelnd stiefelt Ihr los, um die Welt des seitlich gesehenen Plattformers wieder ins Lot zu rücken. Zombies, Fischmänner und Skelette sind nur einige der fleischlosen Zutaten. Zahlreiche Zwischengegner und fummelige Fallen sorgen ebenfalls für Abwechslung. Da steigt der Wasserpegel, kehren Plattformen ihre stacheligste Seite heraus und Pendel sausen mit tödlicher Präzision durch die Luft.

Zum Glück hält das schön-schaurige Inventar auch nette Überraschungen bereit. Zuweilen lassen sich Extras aus verdächtigen Säulen und Pfosten holen, und hinter den klassischen Kerzen verbirgt sich allerlei Gutes. Mit gezieltem Waffenschlag könnt Ihr Euch Punkte, Energie, eine bessere Rüstung und schärfere Klingen holen. Diverse Sonderangriffe lassen sich, je nach Größe des Extras, bis zu fünfmal einsetzen. Probate Wegbereiter sind auch Feuerschlangen und Wasserbomben. Triefnaß kämpft auch ein Monster schlechter...

Peitschenknall und Knochenhall

Mindestens neun Stufen wird die fertige Version aufweisen. Vom transsyl-

EVANIA



Ihr müßt Euch über diese Stacheln hinwegkämpfen, wenn Ihr weiterkommen wollt. Springt über sie, wenn sie nach unten zeigen und springt schnell, bevor sie sich wieder hochwenden.

vanischen Spukschloß führt die Geisterspur durchs versinkende Griechenland zum genial-schrägen Turm von Pisa. Eisig weht der Wind in den Alpen, doch die düstere Fabrik in Deutschland ist auch keine Erholung. Da ist man vom Glanz des Versailler Spiegelsaals geblendet, bevor ein Geisteschiff recht erfolgreich versucht, einen herabzuziehen.

Hat der Tourist wider Willen dann auch das Londoner Parlament heimgesucht, geht es auf nach Schottland. Dort hat die rührige Elisabeth ein trautes, neues Heim für Dracula errichtet und noch einmal ihre vollständige Monstermannschaft versammelt. Gemächlich wird es also bestimmt nicht zugehen. Daß die Reise auch nicht zu schnell vorbei ist, garantiert die schiere Länge der Landschaften: Jede Stufe ist in acht bis zehn ausgedehnte Abschnitte unterteilt.

Mit der Landschaft wechseln nicht nur die Fallen, sondern auch die Musik. Leider hat die bislang nicht den Konami-typischen Schmiß, sondern ratscht leicht grämlich-gruselig vor sich hin. Klarer sind schon die Geräusche, und die Grafik erreicht an vielen Stellen die gewohnte Genialität: Da rieseln fossile Skelette hinter Euch weg, sausen Wassergeister durch die Luft und nagen Scherbenschauer an Eurer Lederrüstung.

Beide Heldensprites bewegen sich sauber, wenn auch passend tapsig durch die feindselige Welt. Die zu durchhüpfen ist von Anfang an kein Kinderspiel. Man muß schon pixelgenau steuern, will man einige der Fallen überwinden, doch Trödeln ist dennoch verpönt: Einem echten Belmont steht das Wasser schließlich nie bis zum Hals!

Ein Rädchen im Getriebe

Viel eher als über die teils recht klassisch geratene Kulisse gerät man schon über einige Gegner in Verzückung: Die Zwischen- und Endmonster haben's in sich! Ob Riesenritter, Feuerspeier oder Wassergeist, ob Frostdämon, Uhrwerksriese oder Maschinenmonster – die Geister, die Konami ruft, mag man eigentlich gar nicht loswerden, so schön sind sie geraten!

Gemeinerweise wird nur der mit dem Anblick belohnt, der auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad spielt. Drei Abstufungen sind vorgesehen. Wer's gerne leicht nimmt, wählt "easy" und darf pro Level sieben bis acht Abschnitte bewundern. Die "normale" Stufe bietet neun Teile je Level, doch nur auf "hard" werden alle Abschnitte und Endgegner ins Bild gerückt. Entsprechend dem Schwierigkeitsgrad werden zwar nicht die Normalmonster, wohl aber die mitgelieferten Continues weniger.

An einigen Feinheiten wird zur Zeit noch gebastelt. Halten die Programmierer Wort, dürfte die nächste Belmont-Generation schon Ende März, Anfang April im Mega Drive aufräumen. Mit etwas Glück lest Ihr unseren Test schon in der nächsten Ausgabe!

● Eva Hoogh



MEGA CD

CASTLEVANIA
KONAMI ● DM 130,- ● APRIL

FORMAT 8Mbit
SPIELER..............................1
STUFEN 9
SCHWIERIGKEITSGRADE 3
BESONDERHEITEN ...Continues

ACTION 90% — 10% STRATEGIE

Leserbriefe

SegaPro
Leserservice, Postfach 101 905
44719 Bochum

Vielen Dank allen Leuten, die uns so eifrig geschrieben haben, weiter so, Fans, alle Einsendungen werden mit Interesse gelesen. Bitte versehl sowohl Briefumschlag alsauch den Brief selber mit Eurem Namen u. Anschrift. Veröffentlichung soweit möglich; das Recht, Briefe zu kürzen, behalten wir uns vor. Die beste Einsendung (soweit vorhanden) wird mit einem SegaPro T-Shirt ausgezeichnet!

Also greift zum Griffel, faßt den Füller, krallt Euch den Kugelschreiber, packt den Pinsel und schreibt, zeichnet, malt an:

SegaPro Leserservice
Postfach 101 905
44719 Bochum.

LOB

Mit meinen 29 Lenzen gehöre ich wohl zu den Spätzündern in Sachen Sega. Als ich vor 4 Monaten mein Magnum-Set erwarb, stand ich wie ein Ochse vor'm Berg. Also dachte ich mir "Kauf' dir doch mal so ein Magazin..." Tja, da stand ich nun; WELCHES???

Nach längerer Überlegung und Begutachtung griff ich zu SegaPro und von da an nahm der Wahnsinn seinen Lauf. Euer Magazin hat mich so beeindruckt, daß ich innerhalb kürzester Zeit stolzer Besitzer aller SegaPro-Ausgaben war! Es war gar nicht so einfach, aber wo eine SegaPro ist, sind auch weitere...

Am besten gefallen mir Eure Reviews und natürlich die tollen Tricks und Tips, die mir als Einsteiger natürlich sehr nützlich waren.

Nicht immer bin ich mit Eurem ProScore zufrieden, (z.B. T2 - The Arcade Game), in meinen Augen ein hirnloses Ballerspiel...aber die Geschmäcker sind ja zum Glück verschieden. Aber nichts für ungut, Eure Zeitschrift ist Spitze und ich warte schon immer voller Ungeduld auf die nächste!

Ich habe einen Vorschlag zu machen: Könntet Ihr nicht ein Inhaltsverzeichnis anlegen, an welchem man erkennen kann, wann Ihr welches Spiel wie getestet und beurteilt habt?

Das ist sicher eine Menge Arbeit, aber eine sehr nützliche Hilfe für alle Freaks, auch beim Kauf neuer (oder älterer) Spiele, man braucht nur nachzuschauen und schon kann man nochmal nachlesen.

Timo Schlageter, Dortmund

Erstmal vielen Dank für Dein großes Lob, es freut uns immer, neue begeisterte Leser rekrutieren zu können.

Was Deinen Vorschlag betrifft, ein Verzeichnis der bisher von uns getesteten Spiele anzulegen - das ist ja geradezu unheimlich, denn genau so etwas haben wir schon in Planung: Wenn alles läuft wie geplant, wird Dein Wunsch von der nächsten oder übernächsten Ausgabe an in Erfüllung gehen, wart's ab!

KORREKTE DATEN

Jetzt bin ich doch etwas sauer, was geht eigentlich mit Euren Veröffentlichungsdaten vor?? Es wird mir langsam doch etwas peinlich, im Laden nach Spielen zu fragen und dann gesagt zu bekommen, daß sie erst in ein paar Monaten herauskommen Von den Pros erwarte ich nur das Beste!

Peter Bacherach, Hannover

Zu der Zeit, wenn das Magazin zum Drucker geschickt wird, sind unsere Infos durchaus korrekt, doch die Daten verschieben sich beinahe täglich, da Hersteller aus den verschiedensten Gründen ihre Veröffentlichungsdaten ändern; sei es, weil ein Spiel nicht rechtzeitig fertiggeworden ist oder weil der Hersteller es sich ganz einfach anders überlegt hat. Wir wollen natürlich alle Daten 100%ig korrekt bekanntgeben, können aber solche Ereignisse leider nicht voraussehen.

GESICHTER

Ich hab' mich echt gefreut, daß Ihr Euch in der in der Dezember-Ausgabe endlich mal richtig vorgestellt habt, jetzt kann ich mir doch ein Bild von Euch machen. Schreibt bald mal mehr über Euch!

Sabine Eberbach, Kaiserslautern

Vielen Dank für Dein Interesse an den Pros, vielleicht stellen wir uns in nächster Zeit mal ausführlicher vor, wenn wir in einer Ausgabe etwas Platz übrig haben!

MD-SPIELE AUF MS

Gibt es eine Möglichkeit, Mega Drive-Spiele auf meinem MS zu spielen?

M. Spiller, München

Meinst Du das ernst? Ich glaube, soweit ist die Entwicklung der Konsolen doch noch nicht gediehen...

FORTSETZUNG ODER KEINE FORTSETZUNG – DAS IST DIE FRAGE...

Wird es eine Fortsetzung zu Mortal Kombat gaben?

Wißt Ihr, ob Street Fighter II fürs Game Gear herausgebracht werden soll?

Achim Gudenbach, Düsseldorf

Im Moment gibt es noch keine Pläne für Mortal Komabt 2, sollte jedoch eine neue Arkade-Version erscheinen, wird mit Sicherheit eine Mega Drive-Version des Spiels nicht lange auf sich warten lassen. Was Street Fighter II auf dem Game Gear betrifft...leider nicht!

VERKAUF?

Hi SegaPro!

Kann man bei Euch auch Konsolen, Spiele, Zubehör usw. bestellen oder kaufen? Wenn ja, schickt mir bitte eine Preisliste!

Euer treuer Leser und Spielefreak

Jens aus Göttingen

Wir müssen Dich enttäuschen, außer SegaPro kann man bei uns gar nichts kaufen. Wenn Du uns allerdings mit einem besonders guten Tip oder einem recht originellen Brief oder Kunstwerk bedenkst (und etwas Glück hast), kannst Du auf diese Weise ein Modul oder T-Shirt bei uns ergattern.

CD-ÄRGER

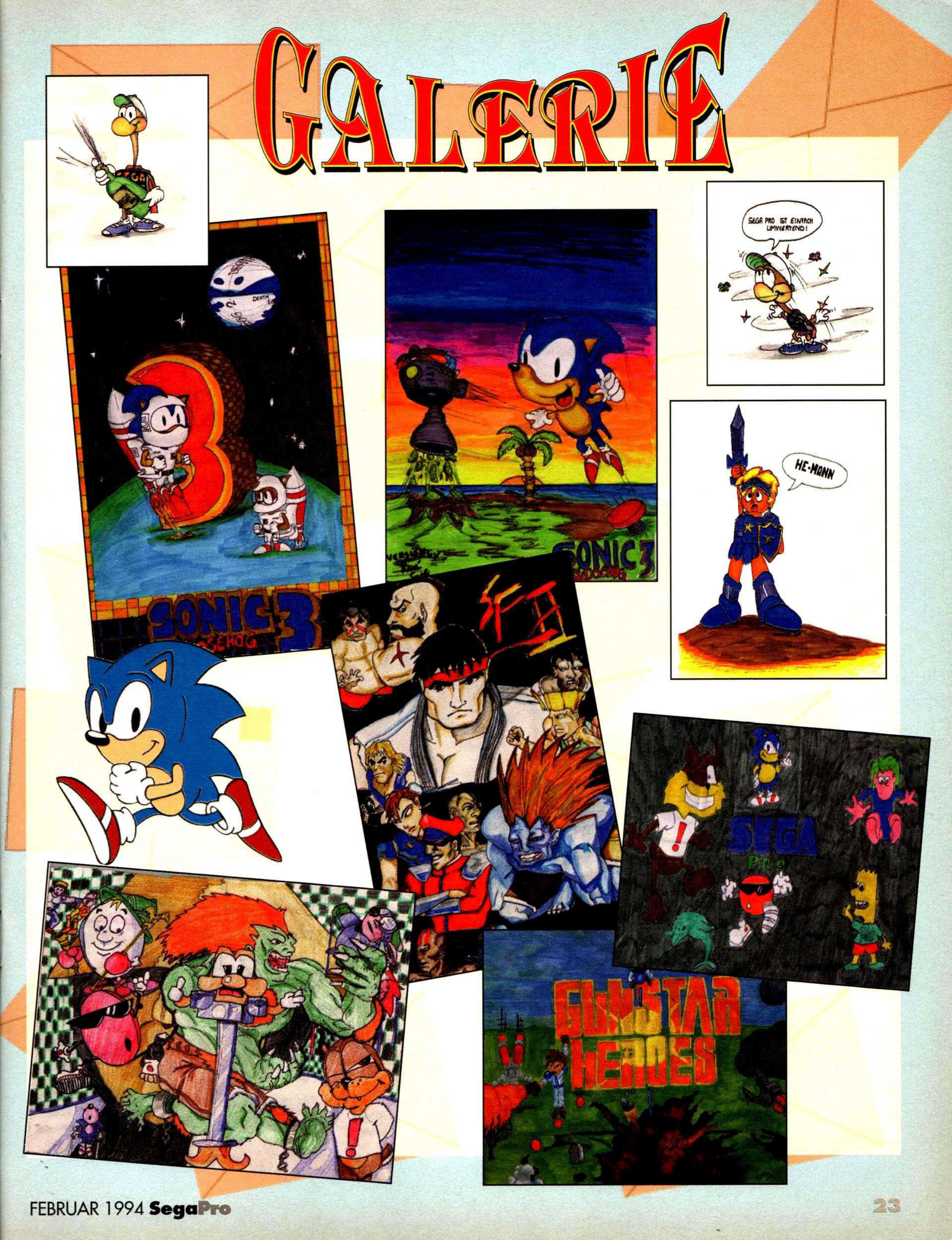
Ich will endlich mal meinem Ärger über die Mega-CD Luft machen und außerdem andere Spieler warnen, nicht ihr Geld zum Fenster hinauszuwerfen (außer sie haben zuviel davon...) Das dazugehörige Software läßt wirklich zu wünschen übrig. Ich habe mich geärgert, daß ich mir nicht lieber eine Handvoll neuer Module zugelegt habe! Also Leute, kauft die "Wundermaschine" nicht, jedenfalls nicht, bis sich die Spiele gehörig verbessert haben!

P. Petersson, Braunschweig

Jeder hat das Recht auf seine eigene Meinung. In unserer Redaktion gibt es, wie im ganzen Land, heiße Fans und Skeptiker; die Fans befinden sich allerdings in der Mehrheit. Wie Du an vielen unserer Reviews der letzten Ausgaben sehen kannst (diese einmal ausgenommen...), sind inzwischen einige außerordentlich gute CD-Spiele auf dem Markt, Verbesserungen sind natürlich immer nötig.

THIS MONTHS T-SHIRT WINNER IS TIMO SCHLAGETER VON DORTZOUND

GALERIE


SEGA PRO IST EINFACH UMWERFEND!
HE-MANN
SONIC 3
SONIC 3
SEGA
GUNSTAR HEROES



NACHBESTELLUNGEN

Die ersten 15 Ausgaben von Deutschlands informativem und farbenfrohem Lesestoff für MS, MD, GG und Mega-CD finden reißenden Absatz. Viele sind inzwischen vergriffen, also: Bestellt heute die Ausgaben, die Euch noch fehlen!



Ausgabe 1
DM 6,50

Unsere explosive erste Ausgabe mit Previews zu Sonic 2, Superman und Smash TV. Außerdem komplette Reviews zu Alien 3 (MD), Atomic Runner (MD), Ninja Gaiden (MS), Prince of Persia (GG), Thunder Force IV (MD) u.v.m. Im Heft: 7 Seiten Shoot-'Em-Ups.



Ausgabe 3
DM 6,50

Teil 2 der exklusiven A-Z Spieletips und -tricksanleitung gehört zu dieser Ausgabe. Reviews zu: Wonderdog (CD), Krusty's Fun House (MD), Lemmings (MD), NHPLA Hockey '93 (MD), SCI (MS), Tom & Jerry (MS), Chuck Rock (MD). u. v. a.



Ausgabe 8
DM 6,50

Dieser Ausgabe: wie Mega-CD-Spiele hergestellt werden und die heßeste Games werden getestet. Previews von Mazin Saga und Jungle Strike sowie volle Reviews zu Final Fight, Shining Force (MD), Battle Toads (MD), und WWF Steel Cage (GG). Nicht zu vergessen, die erstaunliche Anleitung zu Ecco the Dolphin.



Ausgabe 9
DM 6,50

In dieser spektakulären Ausgabe werden Chuck Rock (CD), Hook (CD), Sunset Riders (MD), Kick Off (MD), Another World (MD), Batman Returns (MS), Tecmo Soccer (MS), Evander Holyfield (GG), Streets of Rage (GG) u. v. a. besprochen. Neue Info über die Zukunft der Elektronik-Unterhaltung im Hinblick auf die 3DO und den Laser Active von Pioneer.



Ausgabe 10
DM 6,50

bringt aktuelle News und Previews, Reviews zu Jungle Strike (MD), Superman (MD/MS), Willy Beamish (CD), World Cup Soccer (MD), Mig-29 (MD), Crash Dummies (GG/MS), Muhammad Ali Boxing (MD), Summer Challange (MD) und Bulls vs Blazers (MD) findet Ihr in dieser Ausgabe. Auch super Tips und vier Poster der Kämpfern aus Street Fighter II.



Ausgabe 11
DM 6,50

Mit dem Mortal Kombat-Special in aller Ausführlichkeit. Plus einem Preview zu Jurassic Park und Infos über die CES-Show in Chicago.
Reviews zu: Batman Returns (CD), Snow Bros (MD), Strider II (MD), GP Rider (MS), Galaga 2 (GG), Superman (GG) u.v.a.



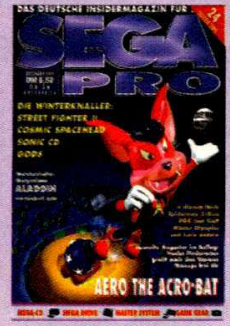
Ausgabe 12
DM 6,50

Bietet Euch ein vierseitiges Preview zu F1 Strike Eagle II plus 26 weitere Reviews: u. a. B.O.B, Bubsy, Golden Axe 2, Mortal Kombar, Power Challenge, Sherlock Holmes 2, General Chaos u.v.a.
Im Preview: Sonic CD, Fantastic Dizzy. The Flintstones in einer fünfseitigen Komplettlösung mit Screenshots!



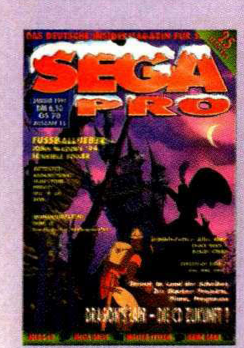
Ausgabe 13
DM 6,50

Mit Previews u.a. zum Ninja-Spiel Zool und den aktuellsten Fußball-Games. Reviews: Jurassic Park (MD), Chuck Rock II (MD), Addams Family (MD), Wolfchild (MS), Star Wars (GG), Andre Agassi Tennis (GG), Mortal Kombat (GG) und viele mehr!



Ausgabe 14
DM 6,50

Previews in unserer Dezember-Ausgabe zu: Winter Olympics und Aero the Acrobat.
Reviews u.a. zum zauberhaften Aladdin(MD), Gods(MD), Cosmic Spacehead (GG) und Sonic CD.
Außerdem: 24 Seiten Tips.



Ausgabe 15
DM 6,50

Unsere Januar-Ausgabe erlaubt Euch einen Blick hinter die Kulissen der Produktion von Mega-CD-Spiel "Dragon's Lair". Ausführliche Screenshot-Anleitungen zu Sunset Riders und Streets of Rage. Reviews u.a. zu: Wiz 'n Liz, Zool, Puggsy , Desert Strike, Ottifants , Addams Family und Dune (Mega-CD).

Bitte schickt mir die folgende(n) Ausgabe(n) von SegaPro:

		ANZAHL	PREIS
Ausgabe 1	DM 6,50		
Ausgabe 3	DM 6,50		
Ausgabe 9	DM 6,50		
Ausgabe 10	DM 6,50		
Ausgabe 11	DM 6,50		
Ausgabe 13	DM 6,50		
Ausgabe 14	DM 6,50		

Name ....

Anschrift ....

....

....

....

Zwischensumme: DM ____

Portokosten
1 bis 3 Ausgaben: DM 4,-
4 und mehr Ausgaben: DM 8,- DM ____

Scheck zahlbar an SegaPro DM ____

Bitte schickt dieses Coupon oder eine Kopie davon (zusammen mit einem Scheck über die korrekte Summe, zahlbar an SegaPro) an folgende Adresse:

SegaPro Nachbestellungen
Postfach 101 905
44719 Bochum.

Scheck muß der Bestellung beiliegen.



DAS BEWERTUNGSSYSTEM

EINLEITUNG
Nur ein kleiner Einblick in die Story des Spiels. Meistens ein kurzes Resumé vom Coverinlay - nur nicht so langweilig.

PROVIEW
Dies ist das Herzstück des Reviews. Hier erfahrt Ihr, was wir von Grafik, Sound, Spielbarkeit usw. halten. Wir informieren Euch über Besonderheiten und andere wichtige Dinge, die Ihr austesten und ansehen solltet.

PROTIP
Eine kleine Unterstützung, die Euch helfen soll, die ersten Minuten des Spieles gefahrlos zu überstehen. Hilft auch desöfteren über die 'unüberwindliche' Stelle hinweg.

PROSCORE
Hier werden die guten und schlechten Punkte eines Spiels bewertet. Ein Spiel, das großartige Grafik und erstklassigen Sound hat, bei dem aber die Spielbarkeit mies ist, wird sicherlich keine sehr hohe Bewertung bekommen. Der endgültige ProScore hängt vom Gesamteindruck ab, den ein Spiel hinterläßt. Auch der Verkaufspreis ist ein wichtiger Punkt, auf den geachtet wird.

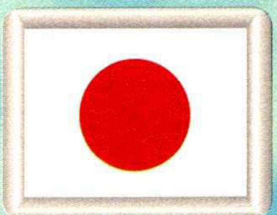
PROYO!
Der 'ProYO!' ist unsere Auszeichnung für all die Spiele, die eine Wertung von über 90% erhalten haben. Diese Spiele sind ein Muß für Eure Sammlung.

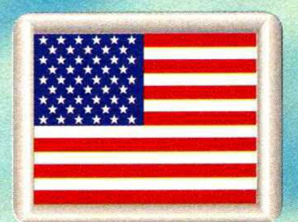
PROLESER!
Hier ist die Chance, Eure höchstpersönliche Meinung zum besten zu geben! Schreibt Eure eigenen Reviews zu den Top-Spielen der Saison, positiv oder negativ oder auch mit einem kleinen Augenzwinkern, vergeßt nicht, es ist "nur" ein Spiel. Wir würden uns über Einsendungen von Euch freuen, besonders mit Fotos von Euch oder gemalten "Kunstwerken". Gelungene Reviews werden auf unserer Leserbriefseite abgedruckt, also werft Eure Denkmaschinen an und sendet uns ein kleines Essay, wir warten schon gespannt...

FLAGGEN


In Deutschland erhältlich


Zur Zeit nur außerhalb Deutschlands erhältlich


Zur Zeit nur in Japan erhältlich


Zur Zeit nur in den USA erhältlich











Sonic The Hedgehog Spinball

Sonic befand sich gerade im wohlverdienten Urlaub, als sich schlimme Nachrichten verbreiteten: Dr. Robotnik hat seinen dritten Versuch gestartet, um das lebende Ökosystem der Möbiuswelt in eine robotische Welt zu verwandeln. Um seine schurkischen Pläne in die Tat umzusetzen, hat er eine Vulkan Veg-O-Festung gebaut, in der er seine Roboterfabrik versteckt. Dort kann er Lava als Energiequelle benutzen, mit der er sein Flipper-Verteidigungssystem und seine Veg-O-Konverter speist. Kein Wunder, daß Sonics blaue Stacheln am Ende dieser Nachrichten senkrecht in die Höhe stehen! Sofort erinnert er sich an die letzten zwei Abenteuer. Wieder einmal benötigen die Geschöpfe dieser Welt seine Hilfe und diesmal bereitet er sich darauf vor, die Festung im Sturm zu erobern. Vielleicht gelingt es ja diesmal, Dr. Robotnik ein für allemal zu besiegen!

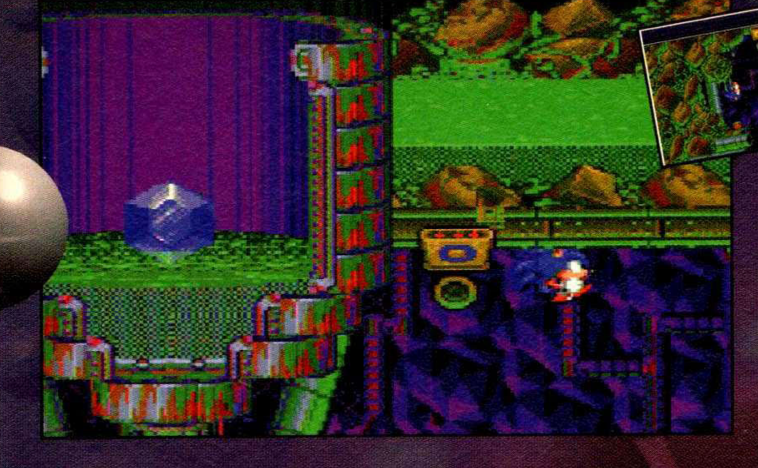
PROTIP In der ersten Stufe müßt Ihr unbedingt die zwei Tore rechts und links von dem Edelstein im grünen Schleim abschießen. Wenn die beiden Tore zerstört sind, kann der Schleim abfließen und Ihr braucht Euch nur noch den Stein zu holen.

Der sympathische blaue Igel ist jetzt zu seinem dritten Abenteuer auf das Mega Drive zurückgekehrt. Insgesamt vier Stufen muß Sonic durchstehen – nur diesmal geht es um ein Flipperspiel! Und um die Sache noch ein wenig schlimmer zu machen, ist Sonic diesmal der Ball. Diesmal also kein Plattformspiel, wie Ihr es aus den letzten beiden Folgen gewöhnt seid, sondern ein richtiger, guter alter Flipper, bei dem Glück eine wesentliche Rolle spielt, wenn man Erfolg haben will.

Ihr beginnt das Spiel in den Toxic Caves (Gifthöhlen!) und trefft dort auf Scorpious, den Oberboss aller Scorpione. Als nächstes steht das Lava Haus auf dem Programm, gefolgt von einem Maschinenlevel. Zu guter Letzt wartet dann natürlich noch der Showdown auf Euch. Die Spielfiguren, die Ihr trefft, haben allesamt robotische Namen und fügen sich gut in die mechanisierte Welt eines Flipperspieles ein.

Sonic beginnt jede Stufe ganz unten auf dem Flipper und muß jeweils drei Edelsteine einsammeln. Liest man die Geschichte im Handbuch, dann erfährt man, daß die Steine die Aufgabe haben, den Vulkan von Robotnik am Explodieren zu hindern. Das eigentliche Flipperspiel unterscheidet sich kaum von den Geräten, die in jedem Café oder Spielhalle zu finden sind. Die einzelnen Ziele bringen Punkte und ermöglichen Sonic Zugang zu neuen Bereichen des Spielfeldes. Die Punkte, die Ihr dabei erreichen könnt, gehen in die Millionen – ganz wie bei einem richtigen Flipper. Der Spielablauf an sich ist wie beim Original hektisch und stellenweise verwirrend. Ganz wichtig: Man muß wissen, welche Passagen an welchen Ort führen oder das aktuelle Leben ist recht schnell beendet. Aber keine Sorge: Selbst beim ersten Versuch fetzt Ihr lange genug auf dem Flipperfeld herum, um alles auszulösen, was irgendwie mit der Kugel angespielt werden kann. Ruck-Zuck befindet Ihr Euch in einem neuen Bereich des Spielfeldes, weil sich irgendein Tor auf dem letzten Spielfeld zurückgestellt hat. Die erste Stufe ist wirklich narrensicher: Denn selbst, wenn der Ball durch die beiden Flipper hindurch schlüpft, gibt es noch eine kleine Plattform in der Lava, die

Die zwei Edelsteine in diesem Bild sind nicht so einfach zu bekommen, wie es aussieht. Zuerst muß Sonic nämlich die Korken entfernen.





Nach jeder Stufe habt Ihr die Chance, Extrapunkte auf einem Flippertisch zu holen, der genau wie in der Kneipe um die Ecke ausschaut. Hier wurde die 3-D-Perspektive sehr gut umgesetzt, der Ball wird sogar kleiner, wenn er sich dem oberen Rand des Spielfeldes nähert.

Euch rettet. Springt einfach schnell zurück über die Flipper, und Ihr könnt dem Monster weiter unten aus dem Weg gehen. Diese Notrettung gibt es aber nur in der ersten Stufe - alle anderen sind genauso trickreich wie der Flipper um die Ecke!

Die Steuerung ist wirklich einfach, denn die Bedienung der Flipperarme ist das einzige, was Ihr selbst tun müßt. Das bringt das typische Sonic-Gefühl in diesem Flipperspiel rüber, denn es macht einfach Spaß, Sonic zuzusehen. Die Kombination aus Geschwindigkeit und Kraft sieht einfach toll aus, obwohl es eine Schande ist, daß man so wenig Eingriffsmöglichkeiten hat.

Hier sind dann natürlich auch Abstriche beim Spielablauf zu machen: Ihr verbringt viel zu viel Zeit damit, Sonic einfach nur zuzusehen, statt selbst aktiv Einfluß auf den Spielablauf und Sonics Schicksal nehmen zu können. Es gibt zwar einige wenige Situationen, wo Sonic hüpfen und springen kann, aber das sind weitgehend kleine Zwischenspiele im normalen Spielablauf. Auf den flachen Ebenen kann Sonic auch seinen gefürchteten Super-Spin einsetzen, aber auch das ist nur selten nötig. Am schwierigsten ist es eigentlich, sich die richtige Position auf den Flippern auszusuchen, von wo aus Ihr Sonic im korrekten Winkel abschießen könnt. Es ist manchmal wirklich frustrierend, den richtigen Winkel herauszufinden – und das ohne Continues! Es ist ganz schön nervig, diese ermüdende Prozedur immer wieder zu spielen. Und genau das ist der Ärger mit Sonic Spinball. Es gibt farbenfrohe Rückblenden, bei denen man zwischen zwei Geschwindigkeiten wählen kann, aber wenn man das ein paarmal gesehen hat, wird es langweilig. Wenn Ihr die ersten Runden spielt, machen die Leuchteffekte des Flippers und der Sound ja noch richtig Spaß; auch die Bonusrunde kann eine Weile überzeugen. Trotzdem sollte man nicht zuviel von diesem Spiel erwarten, denn lange kann Sonic Spinball leider nicht fesseln. Es ist zwar schwierig, aber wenn man es einmal durchgespielt hat, ist die Luft raus.

● Susanne Rieger



Hier muß Sonic die Generatoren benutzen, um nach rechts oder links oben zu gelangen. Allerdings kann er den Röhreneingang über seinem Kopf nur erreichen, wenn er vorher auf den mechanischen Vogel springt, um höher hinaus zu kommen. Oben in der Röhre findet Sonic dann seinen ersten Edelstein.

STEFAN MEINT:

Im Moment gibt es nur wenige Flipperspiele auf dem Mega Drive, aber es sieht so aus, als würden viele Firmen in den nächsten Monaten auf diesen Zug aufspringen. Sonic Spinball ist aber die erste Veröffentlichung und was dieses Spiel interessant macht, sind die kleinen Unterschiede zu anderen Titeln. Die Art und Weise, wie Sonic über den Tisch fegt, ist ziemlich beeindruckend. Außerdem kann Sonic ab und zu in gewohnter Plattform-Manier springen und hüpfen - und das ist sicher neu für einen Flipper.

Die Grafiken sind einfach super gelungen, die Animationen regen zum Schmunzeln an und insgesamt hat man hier tief in den Farbtopf gegriffen. Wer auf Flipperspiele steht, der findet hier sicher seinen Spaß; für die Mehrheit der Spieler ist der Titel wahrscheinlich leider zu kurzlebig...



SONIC SPINBALL

SEGA ● DM 130,- ● DEZEMBER '93

FORMAT	8Mbit
SPIELER	4
STUFEN	4
SCHWIERIGKEITSGRADE	2
BESONDERHEITEN	keine

ACTION 90% – 10% STRATEGIE

GRAFIK 83%
▲ Die Farbvielfalt und die weichen Rückblenden passen gut zu Sonics Image.
▲ Die typischen Bestandteile eines Flippers sehen sehr realistisch aus.

MUSIK 77%
▲ Es gibt eine Unzahl von verschiedenen Soundeffekten, wenn Sonic durch ein Level düst.
▲ Der schnelle Rhythmus der Hintergrundmusik paßt gut zum schnellen Spielablauf.

SPIELABLAUF 70%
▲ Die ersten Runden sind gut, weil es neue Flippereffekte zu entdecken gibt.
▼ Glück und Können halten sich beim Flipperspiel die Waage. Schade, daß man als Spieler so wenig tun kann.

ANFORDERUNG 86%
▲ Im Vier-Spieler-Modus kann man prima um die Wette spielen.
▼ Wenn man erst einmal alle vier Stufen geknackt hat, ist die Luft raus.

PROSCORE 73%

Sonic Spinball macht Spaß, macht aber keine Lust darauf, es mehr als einmal zu spielen. Soll dies wirklich das ersehnte Sonic 3 sein?

MEGA DRIVE

AERO THE ACRO-BAT

Meine Damen und Herren, Mädchen und Jungen, darf ich jetzt um einen großen Applaus für unseren Zirkusstar bitten – Aero, the Acro-Bat! Beobachtet ihn, wie er seine bemerkenswerten Kunststücke mit sehenswerter Tapferkeit vorführt. Seht, wie er todesmutig als lebende Kanonenkugel arbeitet und haltet Euren Atem an, wenn er durch die Feuerringe springt. Oder wie wäre es mit einem gefährlichen Ritt auf der Achterbahn oder einem Bungee-Sprung über brodelndem Wasser?

Ja Leute, heute gibt es eine Show ganz besonderer Art. Die Welt des Vergnügens, des Zirkus und des Spaßes ist von dem bösen Edgar Ektor sabotiert worden, einem ehemaligen Zirkusclown, der bittere Rache geschworen hat. Unter Ektors Helfern findet sich sogar Zero, the Acro-Bat, die neidisch auf Aeros Erfolg ist. Aber kann Aero wirklich die Massen begeistern und den Zuschauern die besten Tricks vorführen?



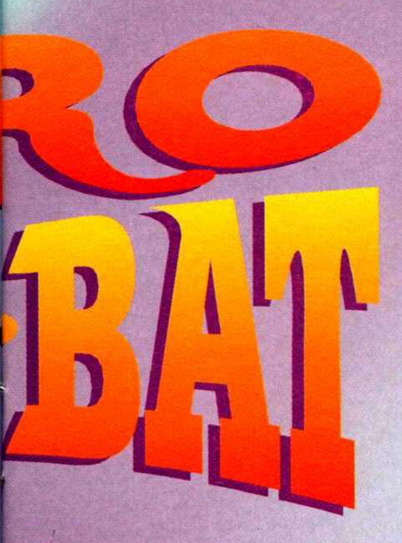
Sobald Aero die Flügel entdeckt hat, kann er fliegen und sich diese zwei Extraleben holen.

Aero, the Acro-Bat ist endlich eingetroffen, und Sunsoft hofft, daß ihre gelenkige Fledermaus so viel Aufsehen erregt, wie seinerzeit Sonic. Auf den ersten Blick erscheinen die Ideen in dieser Veröffentlichung auch beeindruckend. Das ganze Spiel benutzt einen Zirkus als Hintergrund, obwohl sich Aero in einigen Stufen auch außerhalb der Manege herumtreibt, und zeigt, was alles in ihm steckt.

Das ganze Spiel ist in 25 Stufen aufgeteilt, und genau wie bei Sonic ist jede Stufe als Akt bezeichnet. Das paßt eigentlich sehr gut, wenn man sich den Zirkushintergrund ins Gedächtnis ruft. Außerdem gibt es drei Bonusstufen und vier Stufen mit Endbösewichtern – was natürlich vermuten läßt, daß Aero Sonic ziemlich ähnlich sieht und sich auch so ähnlich spielt. Aero ist ein Charakter, der immer in Bewegung ist – ein echter Konsolenstar also. Wenn Ihr mal einen Blick in die Manege werft, könnt Ihr sehen, daß viele seiner Stunts direkt aus der Zirkuswelt stammen. Aero muß in schwindelnder Höhe auf dem Hochseil Einrad fahren und dabei auch noch brennende Reifen passieren – alles nur, um seine Vorführung noch schwieriger zu machen. Überall sind Trampoline, und manchmal muß Aero zwei- dreimal hüpfen, um die notwendige Höhe zu erreichen, die er braucht, um bestimmte Bonusgegenstände zu bekommen oder schwer erreichbare Plattformen zu entern. Natürlich wäre keine Zirkusvorstellung komplett, wenn es nicht auch noch die menschliche Kanonenkugel oder das Trapez gäbe. Beide Übungen sind allerdings recht trickreich, und Ihr müßt schon aufpassen, wenn Ihr hier Erfolg haben wollt. Jeder Akt hält verschiedenen Aufgaben bereit: In der ersten Stufe müßt Ihr lediglich sieben verschiedene Plattformen erreichen – eine ziemlich schwache Idee und zudem sehr leicht zu schaffen. In der zweiten Stufe sieht es schon etwas anders aus: Hier geht es darum, Schlüssel zu finden und Aeriel zu retten. Dieser Freund von Aero wurde nämlich von dem bösen Ektor gefangengenommen. Später müßt Ihr dann einen höllischen Ritt auf der Achterbahn durchstehen und einen Rotor benutzen – eine echte Bereicherung für das Spielprinzip.

Zuerst kann die Steuerung von Aero ein bißchen frustrierend sein, aber jede einzelne Stufe zu schaffen, ist Teil der Herausforderung bei diesem Modul. Aero hat übrigens eine Drillbewegung, die dem Sonic-Spin sehr ähnlich sieht, allerdings mit dem Unterschied, daß diese Bewegung diagonal ausgeführt wird: Das ist wirklich fesselnd. Außerdem kann er sich ducken, herunterhängen, schweben, fliegen und Sterne werfen – Ihr könnt mit der coolen animierten Fledermaus jede Menge Experimente durchführen. Die Feinde sind aber auch nicht von Pappe – es ist manchmal recht schwierig, mit ihnen fertigzuwerden, aber es sind nie zu viele gleichzeitig auf dem Bildschirm. Deshalb sehen manche Bereiche des Spieles ein wenig leer und öde aus. Die Grafiken sind genauso, wie Ihr es von einem aktuellen Plattformspiel erwarten könnt. Die Hintergründe sind gut koloriert und zeigen reichlich Details – gratis dazu gibt es auch noch ein edles Scrolling. Der Sound bringt Euch so richtig in Fahrt und paßt ausgezeichnet zu dieser Art von Spiel. Es ist einfach chaotisch, herausfordernd und oft ziemlich schwierig – ungeachtet der Tatsache, daß es genügend Continues gibt. Aero, the Acro-Bat ist eindeutig an Sonic angelehnt, obwohl durch den Zirkushintergrund das Spiel ganz andere Elemente hat, und außerdem ist es auch ein wenig langsamer. Der Figur selbst wirkt auf Kinder sehr anziehend – Aero ist einfach ein cooler Typ, der jede Herausforderung annimmt. Das Modul ist bestimmt einen Blick wert



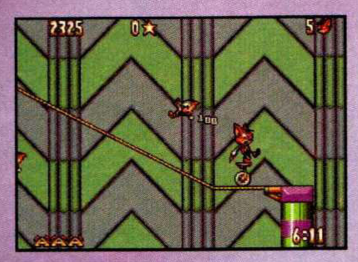


– nur solltet Ihr nicht allzuviel Originalität erwarten, denn viele Stufen gleichen den normalen Leveln in Mario- oder Bubsy-Modulen.

● Susanne Rieger



Aeros Drill-Attacke ist Sonics berühmter Spin-Attacke ziemlich ähnlich und schickt die Feinde postwendend ins Nirwana. Diese Attacke funktioniert in der Luft nach einem Sprung und kann auch dazu benutzt werden, noch höher hinauszukommen. Wie Ihr auf dem Bild sehen könnt, schickt die Drillattacke Aero in einem schrägen Winkel in die Höhe.



Mit dem Einrad auf dem Hochseil fahren ist einfacher, als es aussieht. Ihr könnt nämlich nicht herunterfallen!





PROTIP Seid sehr vorsichtig, wenn Ihr mit der Kanone herumexperimentiert, denn Ihr könnt Euch leicht durch eine mit Dornen gespickte Decke hindurchschießen. Das bedeutet natürlich den Verlust eines Lebens. Am besten schiebt Ihr die Kanone erst mal an eine sichere Stelle. Dann könnt Ihr Euch beruhigt nach oben schießen lassen und nach Gefahren Ausschau halten. Außerdem könnt Ihr so gut die Plattform mit den Power-Ups finden.

STEFAN MEINT:

Plattform-Abenteuer werden in letzter Zeit immer besser und Sunsoft hat sich mit dem niedlichen Aero, the Acro-Bat in diesen Club hineinkatapultiert. Tolle Farben und klassische Zirkusmusik können reichen jedoch nicht aus, um mehr als ein durchschnittliches Spiel hervorzubringen. Es sieht ganz normal aus, und nur der Schwierigkeitsgrad bringt hier eine echte Herausforderung – er ist viel höher, als zum Beispiel bei Zool.

Aero ist im Prinzip ein weiteres Plattformspiel mit einigen wenigen neuen, interessanten Aspekten. Es sieht gut aus, ist aber nicht gerade nervenzerfetzend. Wenn Ihr diese Weihnachten etwas Besonderes spielen wollt, dann ist Aladdin sicher eine bessere Wahl und zur Zeit konkurrenzlos!



AERO THE ACROBAT

SUNSOFT ● DM130,- ● JANUAR

FORMAT 8Mbit
SPIELER 1
STUFEN 25
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN ...... Continues

ACTION 70% | 30% STRATEGIE

GRAFIK 78%
▲ Das Scrolling der Zuschauermenge im Hintergrund bringt so richtig die Zirkusatmosphäre rüber.
▼ Die Feinde, die Aero angreifen, hätten wesentlich besser animiert sein können.

MUSIK 79%
▲ Die Musik paßt unheimlich gut zum Thema Zirkus und zu den akrobatischen Vorführungen.
▲ Es gibt noch spezielle Soundeffekte, wenn sich Aero mit Gegenständen auseinandersetzt.

SPIELABLAUF 75%
▲ Es macht Spaß, die komplette Route mit ihren gefährlichen Stunts zu spielen.
▼ Die ganze Action würde noch mehr Spaß machen, wenn es mehr verschiedenartige Feinde geben würde.

ANFORDERUNG 79%
▲ Der Weg verläuft nicht immer schnurgerade - den richtigen müßt Ihr erst mal finden.
▼ Es ist geradezu eine Herausforderung, versteckte Räume und ganze Haufen von Power-Ups zu finden.

PROSCORE 64%

Aero ist ein sehr gut spielbares Plattform-Abenteuer, das sich gut in die Zirkusthematik einfügt. Die Anordnung der Plattformen an sich sind nicht gerade neu, aber die akrobatischen Einlagen reißen hier viel heraus.











WWF Royal Rumble

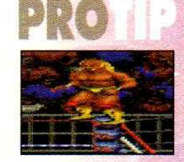
Viele sehen in Wrestling-Kämpfen nur einen aufgedonnerten Boxkampf - und genau das sind sie auch. Aber während die Boxer ein klares Ziel haben (den Sieg!), geht es den Wrestlern mehr darum, Ihre gestählten Körper vorzuführen und der Menge eine gute Show zu liefern. Um ehrlich zu sein: Man sieht selten einen wirklich schlechten Kampf, da alle Aktionen vorher abgesprochen sind. Zumindest kann man diesen Eindruck nur schwer loswerden. Die WWF-Serie findet nun auf Eurer Konsole ihre Fortsetzung in einem Spektakel besonderer Art: Dem Royal Rumble! Die zwölf berühmtesten Figuren aus der Wrestlingszene haben sich hier zu einem Auftritt versammelt, um ein paar besonders deftige Aktionen zu zeigen und einen gnadenlosen Wettbewerb auszutragen. Vom berühmten Hulk "The Hulkster" Hogan bis "Hacksaw" Jim Duggan sind die besten Wrestler angetreten, um mal wieder kräftig Hackfleisch aus ihren Gegnern zu machen...

Der WWF Royal Rumble bringt das Wrestling wieder einen gewaltigen Schritt vorwärts, denn hier gibt es eine neue Spielregel: Ihr steigt mit fünf anderen Wrestlern gleichzeitig in den Ring. Ziel des Royal Rumble ist es, als letzter Wrestler noch auf den Füßen zu stehen, wenn die anderen bereits in Grund und Boden gestampft worden sind. Außerdem gibt's auf dem Modul natürlich den Standardkampf Mann gegen Mann, das normale Tag Team Match und als weitere Neuheit das Triple Tag Team. Ihr könnt aus einer guten Anzahl von Spielzügen wählen, die den verschiedenen Taktiken der einzelnen Wrestler genau entsprechen. So könnt Ihr zum Beispiel zwischen einem deftigen Pile Driver, einem Clothesline oder den verschiedenen Suplex-Varianten wählen. Aber neben diesen Standardgriffen und -würfen im Wrestling verfügt jeder Wrestler noch über eine Spezialattacke, wie Ihr sie aus dem Fernsehen kennt. Der Undertaker hat zum Beispiel den gefürchteten "Tombstone" (Grabstein) auf Lager: Dabei packt Ihr Euren Gegner kopfüber und klemmt seinen Kopf zwischen Euren Knien ein, dann wird mit einem deftigen Sprung der Kopf des Gegners auf den Ringboden gehämmert – da kommt so richtig Freude auf!



Während des Royal Rumble-Wettbewerbs können die Wrestler außerhalb des Ringes Euch am Nacken packen und mit den Seilen kräftig würgen!

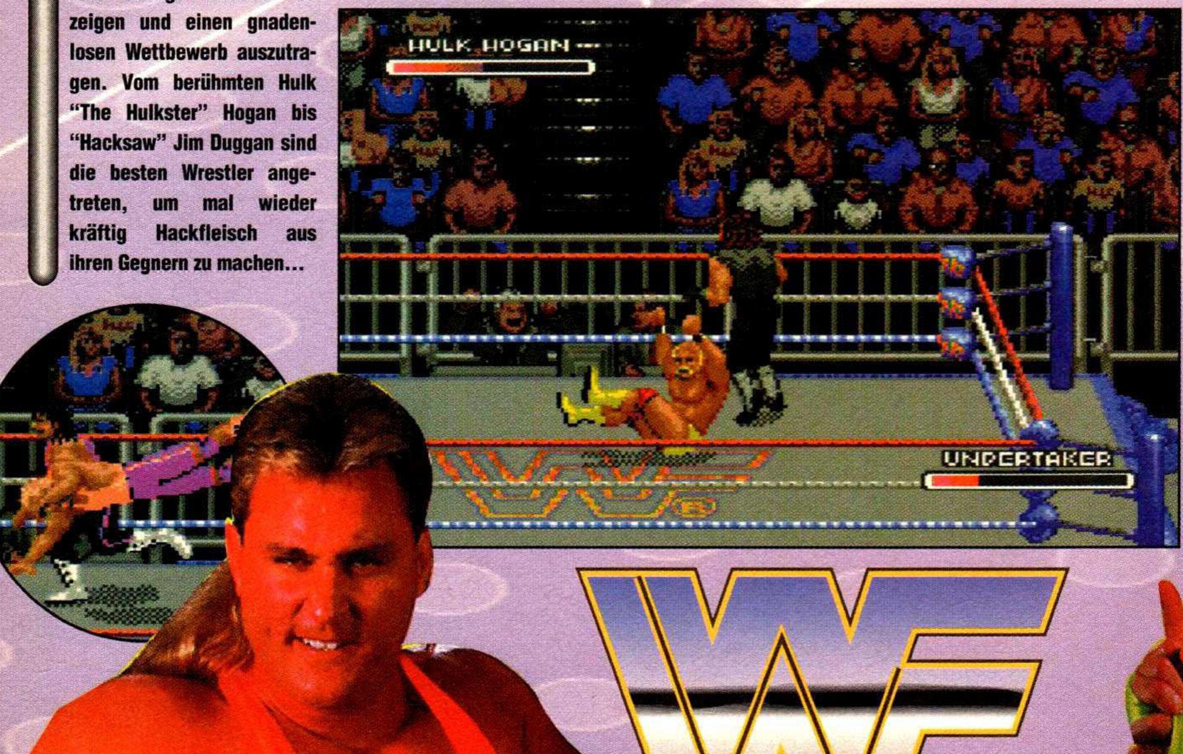
PROTIP



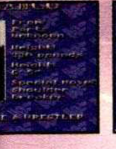
Wenn der Gegner erst einmal am Boden liegt, schnell auf die Seile steigen. Ein [illegible] Sprung von dort reduziert die Energie des Gegners wesentlich effektiver, als ein normaler Spielzug im Ring.

Andere Spezialattacken sind zum Beispiel Papa Shangos "Shoulder Breaker" (autsch!), Razor Ramons "Razor Edge" (schmerz!), der "Boston Crab" (röchel!) von Rick "The Model" Martell und natürlich der gnadenlose "Back Suplex" (crunch!) von Shawn Michaels. Natürlich ist es nicht einfach, diese Attacken durchzuführen, aber wenn man sich erst mal mit der Steuerung vertraut gemacht hat, machen die Kämpfe natürlich noch viel mehr Spaß!

Wie beim richtigen Wrestling ist es mehr als unwahrscheinlich, daß ein Wrestler die gesamte Zeit im Ring verbringt. Ihr könnt Euren Gegner nämlich brutal aus dem Ring auf den Hallenfußboden werfen und dort weiter auf ihn einprügeln, während der Ärmste versucht, sich wieder in den Ring zu schleppen. Selbstverständlich könnt Ihr auch auf die Seile steigen, um Euren Körper aus großer Höhe auf den Gegner zu schmeißen, der im Ring am Boden liegt. Außerdem gibt es bei diesem Modul die Möglichkeit, sich in die Seile zu werfen und den Schwung zu einem heftigen



WWF ROYAL RUMBLE













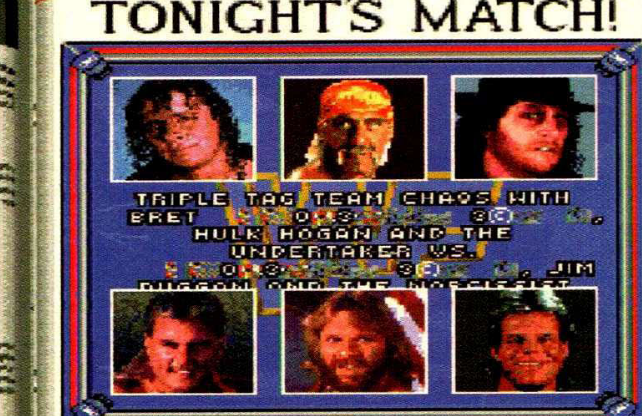


Wenn zuviele Wrestler im Ring sind, dann wird die Sache ein wenig unübersichtlich. Der Ring ist nicht groß genug, damit sich fünf Wrestler prügeln können. Der Undertaker löst das Problem, indem er einfach Papa Shango das Fliegen beibringt!

Crash mit dem Gegner umzusetzen. Verglichen mit dem ersten Titel haben sich die Grafiken etwas verbessert und außerdem gibt es ein paar neue Spezialattacken. Die Einführung des Royal Rumble erhöht die Spielbarkeit des Wrestlingkampfes beträchtlich, obwohl die Zwei-Spieler-Option nach wie vor am Interessantesten ist. Wenn Ihr alleine gegen den Computer spielt, ist es nicht allzu schwierig. Selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad sollte es kein Problem sein, den jeweiligen Gegner in Grund und Boden zu stampfen. Im Zwei-Spieler-Modus dauern die Kämpfe dagegen länger und stellen schon eine Herausforderung dar. Die Wrestler an sich sind mit guten Animationen beim Kampf versehen und gleichen Ihren Vorbildern nicht nur in Bezug auf das Kostüm. Sogar die Zuschauermenge ist sehr realistisch gestaltet und manchmal, man glaubt es kaum, werden die Zuschauer sogar gewalttätig! Vom Sound her ist es das Gejohle der Menge, das Atmosphäre 'rüberbringt. Die restlichen Soundeffekte dagegen sind lediglich Durchschnitt, hier wäre wesentlich mehr möglich gewesen. WWF Royal Rumble ist kein schlechtes Prügelspiel, aber auf der anderen Seite bietet es für ein Beat'em'Up keine Besonderheiten. Der Zwei-Spieler-Modus macht wirklich Spaß, während die Computergegner zu einfach zu besiegen sind und kaum sehenswerte Aktionen kombinieren. Dieses Modul ist für all diejenigen interessant, die nur wenige Prügelspiele besitzen, doch man sollte eben nichts Besonderes erwarten.

● Stefan Schachler





Bei der Triple Tag Team-Variante kann jeder Wrestler zu jeder Zeit aus dem Ring steigen und den Kampf an einen Teamkollegen weitergeben. Nur wenn ein Wrestler im Ring unwiderruflich zu Boden geht, ist das Match für sein Team verloren. Bei dieser Variante muß übrigens am Ende keiner mehr stehen.

MARKUS MEINT:

Ich habe mir in diesem Monat eine Menge Kampfspiele angesehen, und vielleicht bin ich deswegen ein bißchen anspruchsvoll. Trotzdem bin ich der Meinung, daß WWF Royal Rumble nix Besonderes ist. Das Problem ist einfach, daß sich die Faszination Wrestling mit allem Drum und Dran kaum auf einen Computer übertragen läßt. Papa Shango zum Beispiel ist einer meiner Lieblingswrestler, weil er seine Gegner immer zu verhexen versucht - aber dieses Theater paßt einfach nicht richtig in ein Computerspiel. Sich in die Seile zu werfen, macht schon Laune, aber die Griffe und Würfe sind irgendwie unbefriedigend. Alles in allem ist Royal Rumble für meinen Geschmack ein bißchen zu flach. Im richtigen Wrestling weiß man, daß die Griffe ja nur gespielt sind, aber unheimlich echt aussehen, aber wenn es wie in diesem Modul wäre, würde man kaum darauf achten.



WWF ROYAL RUMBLE

ACCLAIM ● DM 130,- ● DEZEMBER

FORMAT 8Mbit
SPIELER...............................2
STUFEN ....n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE 10
BESONDERHEITEN ....keine

ACTION 90% | 10% STRATEGIE

GRAFIK 76%

▲ Die Wrestler sind detailliert gezeichnet und präsentieren sich eindrucksvoll.
▲ Die Animationen der Wrestler entsprechen ziemlich genau ihren Vorbildern aus Fleisch und Blut.

MUSIK 64%

▲ Die Zuschauermenge leidet entsprechend den gezeigten Spielzügen mit.
▼ Beim Kämpfen fehlt einfach die Geräuschkulisse (slam!), die bei echten Kämpfen immer da ist.

SPIELABLAUF 63%

▲ Es macht Spaß, die zum Teil recht gewalttätigen Szenen im Ring zu beobachten und durchzuführen.
▼ Manchmal ist die Steuerung einfach frustrierend und die Spezialattacken sind auch nicht gerade einfach.

ANFORDERUNG 63%

▲ Mit Royal Rumble- und Tag Team-Kämpfen kann man schon einige Stunden unterhaltsam verbringen.
▼ Die Computergegner sind zu einfach zu besiegen, ihre Strategie ist zu offensichtlich.

PROSCORE 67%

Die Aggressionen in einem Wrestling-Kampf sind sehr gut umgesetzt worden. Alles andere ist ein Standard-Prügelspiel ohne wesentliche Neuerungen, deshalb eine nur mittelmäßige Bewertung.





MEGA DRIVE

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Es ist völlig egal, wie gut Ihr seid, wo Ihr kickt oder was Ihr durch die Gegend bolzt – dabeisein ist alles. Fußball kann von jedem gespielt werden, überall und zu jeder Zeit. Es ist wahrscheinlich das bekannteste Spiel der Welt und eine der wichtigsten Dachorganisationen ist die FIFA, die Fédération Internationale de Football Association.

Seit Erfindung der Videospiele hat Fußball immer eine sehr wichtige Rolle als Spitzenreiter gespielt. Football Manager, Kick-Off und seit kurzem J.League Pro Striker sind alles gute Spiele – aber an irgend etwas hat es immer gemangelt, sei es Grafik, Spielablauf oder Optionen. Von diesem Stand ausgehend hat Electronic Arts das wahrscheinlich beste Fußballspiel aller Zeiten entwickelt.

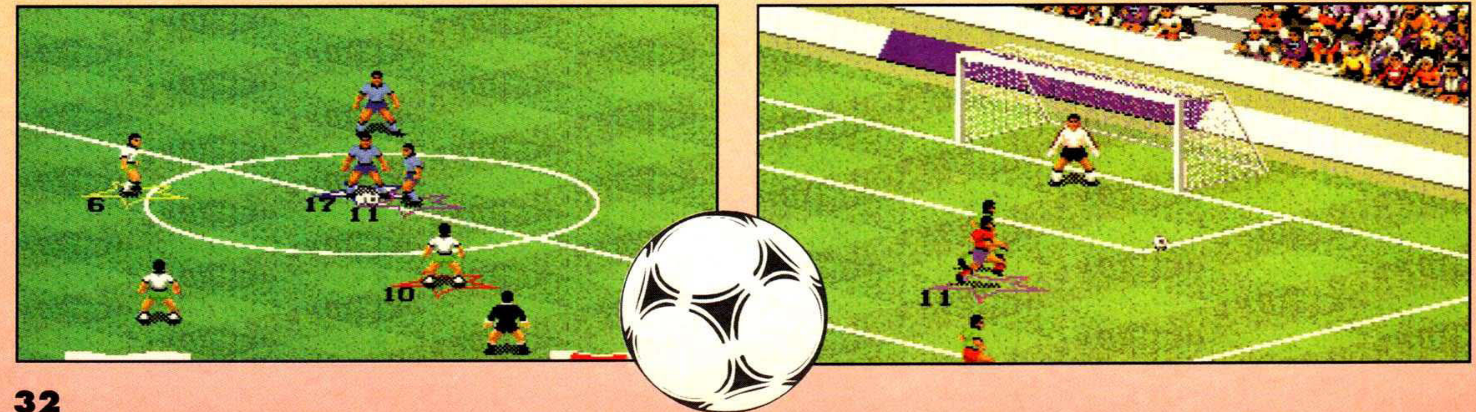
Dieser Typ darf bei keinem Sportspiel von Electronic Arts fehlen! Wenn Ihr Euch über die statistischen Werte eines Teams im Unklaren seid, redet doch mal mit Ron. Er gibt Euch den totalen Überblick. Das ist natürlich besonders empfehlenswert, falls Ihr ein wichtiges Spiel mit der neuseeländischen Mannschaft bestreiten wollt...

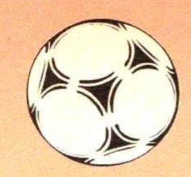
Um die richtige Atmosphäre 'rüberzubringen, ändert sich das Gejohle der Menge je nach der Spielsituation. Besonders wenn Ihr in den gegnerischen Strafraum eindringt, erreicht das Rufen und Singen der Zuschauer einen vorläufigen Höhepunkt. Dazu passend ist die Musik im Intro und die Hintergrundmusik im Spiel ziemlich funkig, das macht Laune! Natürlich könnte es schwierig sein, unter den insgesamt 48 Mannschaften die beste herauszusuchen, aber Ron Barr steht Euch ja hilfreich mit seinen Statistiken zur Seite. Deutschland und die Electronic Arts All Stars sind am Besten, dicht gefolgt von Italien, Holland und Dänemark, die eine gute Alternative darstellen. Es gibt bemerkenswerte Unterschiede zwischen den Top Teams und den Mannschaften unter "ferner liefen", deshalb ist es sicher ein gute Idee, die grundsätzlichen Spielzüge mit Deutschland oder Italien zu lernen. Bevor das eigentliche Spiel angepfiffen wird, könnt Ihr Euch erstmal ein gute Aufstellung und Strategie aussuchen, und im Set-Up Eure Optionen einstellen. Da wären zum Beispiel Fouls, Abseits, oder Aktion, die Spielhallenvariante, Normalspiel oder Simulation (Hier ermüden die Spieler, wenn es dem Ende zugeht). Auf diese Weise habt Ihr totale Kontrolle über das ganze Spiel. Sucht Euch Eure Mannschaft aus, und die Spieler stürmen auf den Platz. Kopf oder Zahl? Wer gewinnt, kann anstoßen oder die Spielrichtung festlegen.

Grafisch ist FIFA International Soccer das beste Fußballspiel, was ich je gesehen habe. Die Spieler sind anhand von Haar- und Hautfarbe klar voneinander zu unterscheiden und die Trikots entsprechen genau ihren Vorbildern. Und da ist natürlich noch die begeisterte Zuschauermenge. Egal, ob Ihr auf Rasen oder Kunststoff spielt, alles sieht genauso aus, wie auf dem richtigen Feld und spielt sich auch so. Wie Ihr unschwer aus den Bildschirmfotos und dem Bericht entnehmen könnt, ist es einfach DAS Spiel! Ob Ihr es glaubt oder nicht, es gibt noch etwas, was Ihr in keinem anderen Spiel findet: Den Spielablauf und im Besonderen die Zeitverkürzungsoption. Wenn Ihr schnell hintereinander den C-Knopf drückt, rast Euer Spieler über das



Mit dem speziellen Zielsucher habt Ihr beim Torschießen optimale Kontrolle über den Ball.




Feld. Powerschüsse und realistische Pässe tun ein Übriges, um den unübertroffenen Realismus noch zu unterstreichen. FIFA International Soccer wird wohl jedem gefallen, egal, ob er ein Fußballfan ist oder nicht. Es ist unglaublich aufregend, und speziell mit vier Spielern, Liga und Wettbewerbsmodus nicht gerade einfach. Gegen die Computerspieler anzutreten, ist dagegen nach einer gewissen Zeit eher langweilig, obwohl die Mehrheit der Teams doch gut genug ist, um Eure Fähigkeiten weiter zu verbessern.

PROTIP Wenn Ihr die grundsätzliche Steuerung erst einmal drauf habt, haltet Euch vom C-Knopf fern! Haltet Euch lieber an kurze Pässe und beinharte Taktik. Dann werdet Ihr schon bald auf dem Weg zum internationalen Spitzenstar sein.



Nur für den Fall, daß Ihr einen Spielzug nicht richtig sehen könnt, gibt es die Replay-Option, mit der Ihr Euch das geniale Tor oder deftige Foul immer wieder ansehen könnt. Am Ende eines Spieles könnt Ihr Euch dann die Statistik näher ansehen. Sie sagt Euch ganz exakt, wieviel Zeit Ihr in einem bestimmten Feldabschnitt verbracht habt, wie oft Ihr auf das gegnerische Tor geschossen habt und Ihr könnt Euch genaue Beschreibungen der Fouls ausgeben lassen, um mit Euren Freunden zu fachsimpeln. FIFA INTERNATIONAL SOCCER beinhaltet 48 Teams, eine Vier-Spieler-Option, eine Liga, eine Meisterschaft und genug Spielbarkeit, um dieses Modul immer wieder zur Hand zu nehmen. Die Grafiken sind super, die Menge tobt, und es gibt kaum Zweifel, daß dieses Fußballspiel die Konkurrenz auf die hinteren Plätze verweist, bevor das Spiel angepfiffen ist.

● **Stefan Schachler**

MARKUS MEINT:

Es macht wirklich Spaß eine Simulation zu spielen, wo nicht nur die Spieler unterschiedlich aussehen, sondern auch individuelle Fähigkeiten und Ausdauer haben. Electronic Arts hat die beste und realistischste Sportsimulation veröffentlicht, die auf dem Markt zu finden ist. Es ist einfach super, wie die Menge bei der kleinsten Torchance mitgeht. Die Atmosphäre ist unglaublich - man fühlt sich, als würde man mit auf der Tribüne sitzen, wenn die Bälle angeflogen kommen. FIFA International Soccer ist ein Spiel, das mit Euren Fähigkeiten mitwächst. Der Spaß der reinen Arkadenversion gepaart mit richtiger Strategie macht dieses Game zum besten Fußballspiel auf dem Markt.



FIFA INTERNATIONAL SOCCER

EA ● DM 130,- ● JANUAR

FORMAT 16Mbit
SPIELER....................4
STUFEN....................n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN ....Paßwort

ACTION 60% — 40% STRATEGIE

GRAFIK 84%
▲ Die Animationen der Spieler sind einfach genial und schlagen jede andere Fußball-Simulation um Längen.
▲ Der isometrische 3-D Blickwinkel verschafft den Eindruck, daß man das Spiel von der Empore beobachtet..

MUSIK 85%
▲ Die Menge jubelt, tobt und brüllt. Das bringt natürlich die richtige Atmosphäre ins Spiel.
▲ Der Sound ist so realistisch, daß man meinen könnte, einer Live-Übertragung zuzuhören.

SPIELABLAUF 87%
▲ Verschiedene Kopfbälle, Wahnsinns-Volleys und eine Turbo-Option. Super!
▲ Mit vier Spielern kommt die Begeisterung und der Realismus noch viel besser herüber – es lohnt sich.

ANFORDERUNG 88%
▲ Ihr lernt nie aus, wenn es darum geht, die Mannschaft optimal einzusetzen und die richtige Taktik herauszufinden.
▲ Egal, ob alleine oder zusammen mit Freunden - dieses Spiel ist einfach zu lernen, aber schwer zu beherrschen.

PROSCORE 87%

Dieses Spiel ist in Bezug auf Fußball dasselbe, wie NHLPA '93 für Eishockey - die ultimative Simulation. Damit könnt Ihr die echte Fußballatmosphäre in Eure Wohnzimmer holen.

OPTIONEN



Seht Euch mal die Optionen an, die Ihr im "Was ist Was" in FIFA International Soccer anwählen könnt. Ihr werdet mehr finden, als Ihr erwartet!



Über den Standardbildschirm könnt Ihr Optionen anwählen und das Team aussuchen, mit dem Ihr spielen wollt.



Hier könnt Ihr Eure Verteidigung, Mittelfeld und Sturm unter Berücksichtigung des Stils Eurer Mannschaft so aufstellen, daß Ihr das Optimum an Spielstärke herausholen könnt.



Mit der Wiederholfunktion könnt Ihr Euch die goldenen Momente Eurer Karriere immer wieder ansehen - muß man gesehen haben!



Mit Rechts- und Links-Bewegungen könnt Ihr Euch das Team aussuchen, mit dem Ihr ganz an die Spitze wollt. Ein farbenfroher und informativer Bildschirm.



Dies ist eine Standard-Option in allen Fußballspielen. Er zeigt Eure Aufstellung gegen das nächste Team auf dem Programm.



Wenn Ihr den Vier-Spieler-Adapter einstöpselt, erscheinen auch vier Controller auf dem Set-Up Bildschirm. Jeder Spieler kann dann auf die Figuren seiner Seite zugreifen, während die Spieler in der Mitte unberücksichtigt bleiben.



Verletzt, rote Karte oder einfach nicht in Form? Dann braucht Ihr einen besseren Spieler. Diese Option ist besonders nützlich in simulierten Spielen, wo die Spieler ermüden.



Egal, ob lange Pässe, Angriff oder Verteidiger nach vorne - diese und jede Menge andere Möglichkeiten stehen Euch ständig zur Verfügung und Ihr könnt auch jederzeit die Taktik wechseln.



ToeJam ist der Dünne mit dem Karottenkopf, drei spindeldürren Beinen und den zwei Stielaugen. Earl dagegen ist der Dicke mit dem Bierbauch, den riesigen Hosen und dem Schattenpaar. Wenn Ihr die beiden für einen Moment alleine laßt, rudert ToeJam mit seinen Armen und spielt mit seiner Goldmedaille, während Earl seine Antennen spielen läßt und seine Schatten untersucht. Die beiden waren sehr zufrieden mit ihrem Leben - bis zu dem Moment, wo die Erdlinge aufkreuzten. Immerhin wissen die beiden, daß die Erdlinge eingefangen werden müssen, damit ihr Funk-Planet bleibt, wie er ist.



Nicht alle Erdlinge sind Kinder. Diese alte Frau läßt Earl von ihrem Hund ärgern.



Dieser Erdling wird von Earl in Level 0 gejagt.



Dieser Funkscanner zeigt Euch alle versteckten Bonusse in der Umgebung, z.B eine unsichtbare Tür, die in einen Geheimraum führt.



Versucht, an Eurer Nachbarn Türen zu klopfen, manche helfen Euch, andere knallen Euch dieselben vor der Nase zu.

ToeJam & Earl

ToeJam and Earl ist ein Zeichentrick-Plattform Abenteuer, das auf dem Planeten Funkotron spielt. Eure Aufgabe ist es, die Erdlinge aufzustöbern und einzufangen. Diese Kreaturen sind echt lästig für das fünfbeinige Team und gerade die Kinder nutzen jede Gelegenheit, sie zu ärgern. Der Eingangsbildschirm versetzt Euch schon mal in die richtige Stimmung - tolle Farbspiele und natürlich reichlich Funkmusik. Nach einer Sequenz, in der ToeJam und Earl im Weltraum herumgurken, kommt der Optionsbildschirm, auf dem Ihr den Schwierigkeitsgrad einstellen könnt. Außerdem könnt Ihr Euch reichlich Musik auswählen und habt Zugriff auf die Paßwortoption. Während Eure Hauptaufgabe im Einfangen der Erdlinge besteht, folgt Ihr geraume Zeit den Pfeilen, die Euch die korrekte Richtung anzeigen. Die Erdlinge allerdings sind überall versteckt. Einige verstecken sich in Löchern, während andere auf Bäumen oder unter Büschen sitzen. Manchmal erscheinen Erdlinge sogar wie von Zauberhand, rennen dann davon und tuen alles, um Euch in Bewegung zu halten. Ihr könnt Euch aussuchen, ob Ihr lieber ToeJam oder Earl spielen wollt - allerdings besteht kein Unterschied im Spielablauf, egal, wen Ihr bevorzugt. Aber die Zwei-Spieler-Option bringt wirklich neue Elemente in das bekannte Plattformspiel-Prinzip. Wenn Ihr nämlich im Team arbeitet, können die Erdlinge wesentlich schneller eingefangen werden und natürlich ist die Chance größer, daß Ihr zufällig über eine verborgene Tür oder eine versteckte Passage stolpert. Außerdem ist da natürlich der Funk-Scanner, mit dem Ihr die ver-

Schüttelt die Pflanzen, hebt den Straßenschacht hoch und teleportiert Euch durch die Mauern.

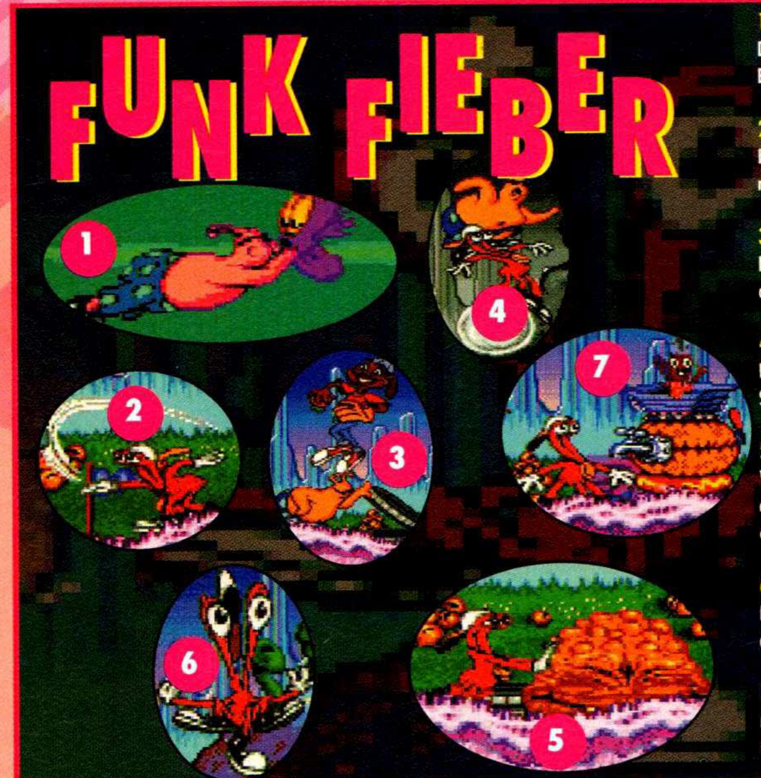
Sprecht mit allen Figuren, sonst verpaßt Ihr wertvolle Hinweise auf Geheimräume und Routen.

Lauft hier durch den riesigen Geheimtunnel auf der Suche nach der Konzerthalle.

Diese Höhle ist voller Erdlinge. Hebt jeden Stein hoch!



FUNK FIEBER



1 ....Luft auffüllen
Diesem Fisch könnt Ihr Luft entziehen, um Eure Vorräte aufzufrischen.

2 ....Eingedost!
Ihr müßt die Erdlinge mit Eurer Zinndosenmunition treffen.

3.............................. Löcher
Die Löcher müßt Ihr gründlich absuchen - oft verstecken sich hier die Erdlinge.

4 ....Piggy-Backs
Das müßt Ihr tun, um auf den fliegenden Sphären zusammenzubleiben.

5 ....Felsen verschieben
Verschiebt die Felsen, um Löcher aufzustöbern und höher gelegene Orte zu erreichen.

6 ....Teleport-Ausgang
Ihr werdet Euch umschauen, wenn Ihr aus dem Teleport-Mode herauskommt.

7 ....Vakuum Maschine
Mit dieser Maschine könnt Ihr die Erdlinge schnell und effektiv einsammeln.

PROTIP Wenn Ihr einen geheimen Raum findet, muß der Weg dort nicht enden. Manchmal gibt es noch einen weiteren Geheimraum! Schaut lieber zweimal hin und laßt Euch nicht von genauen Nachforschungen abbringen.

steckten Türen gezielt aufspüren könnt. Eine große Hilfe ist auch der Staubsauger, mit dem Ihr die Erdlinge auf saubere und bequeme Art ansaugen könnt. Wer trotzdem verzweifelt, der kann auch den Panikknopf bedienen – auf diese Weise könnt Ihr die Erdlinge noch viel einfacher eindosen. Der Spielablauf ist wirklich faszinierend: Es vergeht kaum eine Minute, wo Ihr keine neuen Tricks lernt oder Geheimnisse entschleiert. Außerdem braucht Ihr jede Menge Münzen für die Parkuhren, bei denen man nie genau weiß, was passiert. Ihr könnt zum Beispiel an einen geheimen Ort transportiert werden oder bekommt ein Extraleben!

Die Zeichentrickanimationen sind so gut, daß sie den Spielspaß bei diesem Plattformspiel in noch größere Höhen schrauben. Die Figuren haben eine Vielzahl von Animationsvariationen und selbst Kleinigkeiten sind so nett animiert, daß man sich kaum satt sehen kann. Ihr müßt Euch nur mal den Gesichtsausdruck des Fisches ansehen, wenn Ihr ihn um ein bißchen Atemluft erleichtert. Aber habt ein waches Auge auf die Touristen! Wenn die versuchen, ToeJam und Earl zu fotografieren, können unsere Helden sich die Augen zuhalten, um einem Energieverlust vorzubeugen. Ich würde ToeJam und Earl schon aus dem Grund kaufen, weil es einzigartig ist. Die Hintergrundgrafiken sind sehr detailliert, die Figuren haben einfach wundervolle Animationen und das ganze Spiel ist durch die interaktiven Objekte und Figuren richtig lebendig. Die Sprachausgabe ist super und die Funk-Musik ist einfach spitze! Der eine oder andere wird dieses Modul vielleicht als zu leicht empfinden, aber zu jedem Zeitpunkt ist für Spielspaß und reichlich Gelächter gesorgt.

● Markus Matejka





SUSANNE MEINT:

ToeJam & Earl hat mich echt begeistert. Ich kenne kein aktuelles Spiel auf dem Markt, das soviel geniale Animationen mit genau passendem Sound zu bieten hat. Das Spiel bleibt selbst nach mehreren Stunden Spielzeit noch total interessant, da man andauernd etwas Neues entdecken kann. Die Idee mit dem Staubsauger hat mich besonders begeistert - es ist wirklich zum Kringeln, wenn man ToeJam und Earl bei ihrer "Arbeit" zusieht. Gelegentlich hat sich mein Blick beim Spielen etwas verschleiert – vor Lachtränen! Acclaim ist mit diesem Modul wirklich ein großer Wurf gelungen – es hat schon jetzt einen Ehrenplatz in meiner Spielekiste! Genial!



TOEJAM AND EARL IN PANIC ON FUNKOTRON

ACCLAIM ● DM 130,- ● JANUAR

FORMAT 16Mbit
SPIELER.................................2
STUFEN 8
SCHWIERIGKEITSGRADE 2
BESONDERHEITEN ....Paßwort

ACTION 70% – 30% STRATEGIE

GRAFIK 87%
▲ Ihr findet jede Menge Animationen bei den Charakteren und beim Hintergrund.
▲ Die gesamte Grafik ist nicht nur bunt und farbenfroh, sondern richtig lebendig!

MUSIK 85%
▲ Die Sprachausgabe trägt unheimlich zum humorigen Charakter des Spieles bei.
▼ Kaum ein anderes Spiel kann sich mit der Musik dieses Moduls messen – einfach funky!

SPIELABLAUF 88%
▲ Es gibt so viel zu tun, jede Menge Figuren, mit denen Ihr sprechen müßt, und reichlich Neuland zum Erkunden.
▼ Das Spiel ist reich bestückt – mit interaktiven Objekten, Hintergründen und Figuren.

ANFORDERUNG 84%
▲ Solange man bereit ist, Kompromisse zu schließen, ist der Zwei-Spieler-Modus unheimlich spaßig.
▼ Für die beinharten Profis unter Euch könnte der Schwierigkeitsgrad zu einfach sein.

PROSCORE 87%

Ich habe keinen Fehler bei ToeJam and Earl finden können. Das Spiel ist total lebendig und strotzt vor Funk-Musik und humorvollen Zeichentrickanimationen. Suchtgefahr!

DER SEGA SPEZIALIST

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg
Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

Mega Drive

Artikel	Preis
Mega Drive II ohne Spiel	199,-
Mega Drive II inkl. Aladdin	**289,-**
Mega Drive II Magnum Set. (inkl. 3 Spiele & Sonic 2 +2 Joyp.)	359,-
Mega Drive II Sonic 2 Set (mit Sonic 2 und 2 Joyp.)	289,-
Tiny Toon Plus Sets: Aufpreis (Mega Drive II Sets wie oben + Tiny Toon)	80,-
6 Button Contr.	**39,-**
6 Button Arcade Power Stick	89,-
4 Spiele Adapter Sega	59,-
Master System Conv. II	69,-
4-Way Play Adapter EA	59,-
Dual Turbo (Infrarot 2 Pads)	139,-
Aladdin	**119,-**
Addams Family	109,-
Asterix	**119,-**
Baseball 2020	109,-
Brett Hull Hockey (Feb.)	**89,-**
Chuck Rock II	109,-
Cosmic Spacehead	**109,-**
Daviscup Tennis	109,-
Dizzy	**109,-**
Dracula	119,-
Dragon's Revenge	**119,-**
Eternal Champions (Feb.)	**139,-**
F-1 (Batterie)	**109,-**
F-15 Strike Eagle II	**129,-**
F-117A	119,-
Fatal Fury	109,-
FIFA Soccer (Elec. Arts)	**109,-**
Gauntlet IV (4 Spieler)	**109,-**
General Chaos	109,-
Gunstar Heroes	**109,-**
Hockey 94	**109,-**
Incredible Crash Dummies	109,-
James Pond III	**119,-**
John Madden F. 94	**119,-**
Jungle Strike	**109,-**
Jurassic Park	**109,-**
Landstalker dt. Texte (Jan/Feb 94)	**119,-**
Lotus II	109,-
Mazin Wars	89,-
Mega Lo Mania	99,-
Micro Machines	79,-
MIG-29	**109,-**
Mortal Kombat	**119,-**
Mutant League Hockey	109,-
NFL Quarterback Club	129,-
Pele Soccer (Jan.)	**89,-**
Populous II Two Tribes	**109,-**
Puggsy	**109,-**
Ranger X	109,-
Robocop 3	109,-
Rocket Knight Adventures	**99,-**
Sensible Soccer	**119,-**
Shining Force	**124,-**
Shinobi III	**104,-**
Sonic Spinball	**119,-**
Spiderman vs. X-Men	109,-
Street Fighter II (24MB)	**134,-**
Techmo Clash	109,-
The Ottifants	**89,-**
ToeJam & Earl 2	**119,-**
Terminator II Judgement Day	109,-
Turtles Tourn. Fighters	**129,-**
Winter Olympics Lim. Ed.	119,-
Wiz 'n' Liz	**109,-**



FIFA Soccer....................109,-



Aladdin 119,-



Land Stalker 119,-



Sonic 3 139,-

In Punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze!

Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18.30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellung von 3 Artikeln sogar portofrei.

Achtung Händler!
Wir haben die neuen Electronic Arts und Sony Imagesoft Top Titel für Sie auf Lager!

Fordern Sie unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3,- DM) und Ihrer Adresse versehenem Rückumschlag (DIN C5) an.






Mortal Kombat 129,-



Sensible Soccer 119,-



HOCKEY 94...................109,-



Shining Force.............124,-



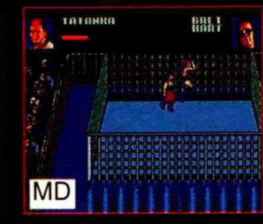
Street Fighter II (24 Mb).......134,-



Wiz 'n' Liz 109,-



Turtles Tourn.................129,-



WWF Royal Rumble 129.-

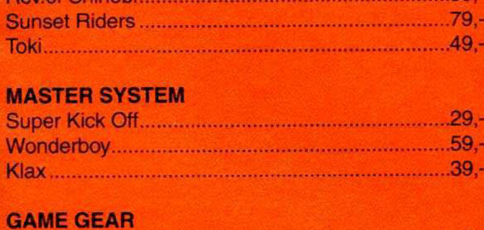
Zum Jahreswechsel als Dankeschön für unsere Kunden: Tophits und Klassiker zu Superpreisen:

MEGA DRIVE

Bubsy..69,-
Hook..89,-
Haunting 89,-
Tiny Toon's.................................89,-
Risky Woods...............................39,-
Flintstones 69,-
Turtles Hyp. Heist 79,-
Agassi Tennis..............................79,-
Super Fantasy Zone 79,-
B.O.B..69,-
Thunderforce IV 79,-
Crüe Ball 79,-
Aero Blaster US...........................59,-
Gaiares US 69,-
Rolo..69,-
Ultimate Soccer 69,-
MIG 29..69,-
Thunderforce 2 39,-
Talespin......................................39,-
Super Hang On.............................29,-
Empire of Steel.............................39,-
Space Harrier II 29,-
Talmits Adventure.........................39,-
Rev.of Shinobi..............................59,-
Sunset Riders 79,-
Toki..49,-

MASTER SYSTEM

Super Kick Off..............................29,-
Wonderboy...................................59,-
Klax..39,-



GAME GEAR

Ax Battler 39,-
Shinobi..39,-
Dragon Crystal..............................39,-
Olympic Gold 39,-
Wimbledon....................................39,-

nur solange Vorrat reicht.



VR Racing 189,-



Zool...............................109,-



Donald Duck 2 89,-



Star Wars.........................89,-



Das Dschungelbuch.......84,-



Sonic Choas 79,-



Mega CD II ohne Spiel (Okt) 509,-

Versand per Nachname..........................DM 8,-
UPS ....DM 10,-
Vorkasse (Nur Euroschecks)................DM 4,-
ab 3 Artikel liefern wir portofrei!
Preisänderungen und Irrtümer sind vorbehalten.

WWF Royal Rumble..............................129,-
Virtual Pinball..................................109,-
VR-Racing (Feb.)...............................189,-
X-Men...109,-
Young Indy.......................................119,-
Zombies 99,-
Zool..109,-

Master System

Master System Sonic Set...........................99,-
Aladdin..94,-
Asterix 2..84,-
Chuck Rock II..79,-
Cool Spot 84,-
Dizzy 84,-
Donald Duck 2.......................................89,-
Ecco the Dolphin......................................89,-
F-1 79,-
James Pond II 84,-
Jungle Book Dschungelbuch...................89,-
Jurassic Park...89,-
Mortal Kombat.....................................109,-
Ottifants 74,-
PGA Tour Golf 89,-
Power Strike II.......................................89,-
Robocop 3...89,-
Road Runner 89,-
Sensible Soccer 79,-
Sonic Chaos 89,-
Star Wars..79,-
Streets of Rage II 89,-
Winter Olympics....................................89,-
Wonderboy in Monsterworld 59,-

Game Gear

Game Gear TV Set..................................289,-
Game Gear inkl. Sonic; Netzteil;
TV-Tuner solange Vorrat reicht
Asterix..89,-
Chuck Rock II 79,-
Cool Spot 84,-
Dizzy 79,-
Donald Duck 2..89,-
Dracula...89,-
Ecco the Dolphin....................................84,-
F-1 79,-
James Pond II 84,-
Jungle Book Das Dschungelbuch 84,-
Jurassic Park..79,-
PGA Tour Golf 84,-
Road Runner Desert Speed Trap 84,-
Robocop 3...79,-
Sensible Soccer 59,-
Sonic Chaos 79,-
Star Wars Krieg der Sterne 89,-
Streets of Rage II 79,-
Surf Ninjas 79,-
The Ottifants...74,-
T-2 Arcade Game.......................................89,-
Winter Olympics.......................................84,-

Mega-CD II

Mega-CD II mit Road Avenger...................589,-
(1 Jahr Garantie)
Mega-CD II ohne Spiel (Okt.) 509,-
(1 Jahr Garantie)
Batman Returns (CD) 109,-
Chuck Rock CD 109,-
Ecco (CD)..89,-
Final Fight...89,-
Hook CD...109,-
Joe Montana Football CD 109,-
Monkey Island (Jan/Feb)...........................119,-
Microcosm..119,-
NHL 94 CD 119,-
Powermonger (CD) 119,-
Prince of Persia 89,-
Puggsy...89,-
Robo Aleste...89,-
Sewer Shark..134,-
Sherlock Holmes 2....................................109,-
Silpheed 89,-
Sonic CD 89,-
Spider-Man vs. Kingspin 89,-
Thunderhawk 109,-
Wonderdog 109,-
WWF (CD)...89,-

MEGA-CD

Micro

In der Zukunft erreicht die Auseinandersetzung zwischen den Superfirmen Cybertech und Axiom einen neuen Höhepunkt. Die gößere der beiden Firmen, Cybertech, ist gerade das Opfer eines schurkischen Propaganda-Feldzuges geworden. Doch im Moment herrscht Gleichstand, denn beide Firmen sind der Gegenstand einer Untersuchung bezüglich der Ermordung des früheren Präsidenten. Aber Cybertechs Boss, Argen Stark, kümmert sich nicht viel darum. Seiner Meinung nach ist es jetzt an der Zeit, zum entscheidenden Schlag gegen Axiom auszuholen.

Der Chefwissenschaftler hat da auch schon die passende Idee: Da böte sich doch eine Gelegenheit, Manipulationen vorzunehmen, um den Tod des früheren Präsidenten auszunutzen. Wie wäre es zum Beispiel damit, ein miniaturisiertes Gerät in das Gehirn des neuen Präsidenten einzupflanzen? Auf diese Weise könnte man ihn in jeder Beziehung kontrollieren. Kurze Zeit später liegt Präsident Korsby bereit, um in den Aufwachraum geschoben zu werden. Das ist natürlich die Chance für die Implantierung. In der Zwischenzeit tickt die Uhr unaufhaltsam und Vizepräsident Ferguson macht sich seine Gedanken, was dort vorgeht. Wenn der wüßte...



Psygnosis hat über zwei Jahre an diesem Titel gearbeitet und bereits jede Menge Aufmerksamkeit auf sich gezogen. Es handelt sich um ein mehrere Millionen Mark teures Projekt, bei dem Computer-berechnete Grafiken zum Einsatz kommen. Außerdem gibt's eine futuristische Hintergrundgeschichte und vielleicht als interessantesten Aspekt die Tatsache, daß der menschliche Körper Austragungsort dieses Spieles ist. Microcosm macht Gebrauch von den Möglichkeiten des CD-Laufwerkes und zumindest optisch präsentiert es sich als eines der besten Spiele, die bis jetzt auf einem Sega-System erschienen sind. Der Vorspann, die Hintergründe und die Zwischensequenzen sind alle durch Computerberechnung entstanden. Die Qualität, besonders von Intro und Zwischensequenzen, ist fantastisch. Die speziellen Geräuscheffekte schaffen ein Gefühl wie im Kino – man glaubt kaum, daß das alles auf einem Mega-CD stattfindet.

Beleuchtete Wolkenkratzer ragen im Hintergrund auf und angreifende Hubschrauber bevölkern den Himmel, während die Hintergrundgeschichte zu Wort kommt. Danach wird auf einen anderen Ort umgeschaltet, diesmal im Inneren eines Gebäudes (Cybertech Industries). Die Spannung steigt, während die Implantation im dichten Kugelhagel vorgenommen wird. Plötzlich werdet Ihr in das Innere eines menschlichen Körpers geschleudert – ohne eine Eingriffsmöglichkeit und zu allem Überfluss feuern Feinde Geschosse auf Euch ab. Und damit beginnt die Action!



Nun gut, die erste Stufe ist ein schwacher Versuch für ein gutes Shoot-'Em-Up. Ihr steuert das erste von fünf Schiffen durch die Innereien eines bedauernswerten Menschen. Das sieht ja echt toll aus, aber wenn man die Optik mal vernachlässigt, entpuppt es sich als ereignislose Ballerei. Ihr könnt Eure Flugbahn nicht beeinflussen und sogar wenn Ihr die Seiten berührt, passiert – nichts! Schließlich muß am Ende noch der Level-Finsterling umgehauen werden, bevor es weitergeht. Wenn Ihr eine Stufe beendet habt, kommt Ihr in einer filmähnlichen Sequenz an einem Portal an, steigt in ein neues Fahrzeug um und startet in die nächste Stufe durch. Und das kann dann eine "Fang mich"- Zone sein, oder aber wieder eine Ballerzone. Euch wird sofort auffallen, daß es sich um genau die gleiche Stufe wie vorher handelt. Das mag zwar genau auf der Linie der Hintergrundgeschichte liegen, aber es macht das Spielgeschehen natürlich langweilig und öde. Auch in späteren Stufen ändert sich nicht viel und nur die Supergrafik und der Sound können einen länger ans Joypad fesseln. Neben der sehr guten Grafik darf auch der beeindruckende Sound nicht unerwähnt bleiben. Sein futuristischer Stil bringt Atmosphäre ins Spiel, paßt gut und ist eine willkommene Abwechslung von Gitarre und Keyboard-Solos. Über die Geräuscheffekte gibt es nicht viel zu sagen, sie sind weitgehend OK, mit Ausnahme der Tatsache, daß unterschiedliche Waffen nur sehr geringe Unterschiede an Geräuscheffekten aufzuweisen haben. Das Aufsammeln von Power-Ups dagegen hat bei Ballerspielen Tradition, und Microcosm macht da keine Ausnahme. Ballert einfach die verschiedenen Aliens ab, und sie hinterlassen netterweise einen Bonus. Die



Während Ihr hierdurch düst, begegnen Euch Fahrzeuge, die ihre Ladung genau in Eure Flugbahn werfen - autsch!

PROTIP

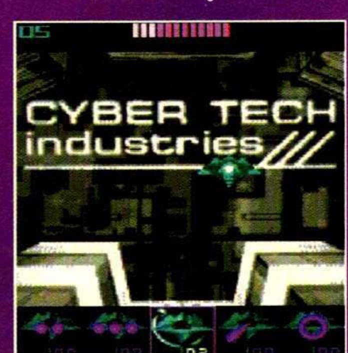


Hebt Euch Eure stärksten Waffen für den Kampf mit dem Endgegner auf. Besonders die Schutzschilde und die Smartbombs können sich hier als sehr hilfreich erweisen – geradezu Lebensretter!

Bevor Ihr in den nächsten Bereich vorstoßen könnt, heißt es erst einmal andocken und das Fahrzeug wechseln. Dies ist ein Teil der Andock-Sequenz, also Zeit zum gemütlichen Anlehnen und Zuschauen. Leider gibt es hier keine Gelegenheit zum Sight-Seeing.







Diese VDU-Bildschirme sind kein gutes Zeichen - sie bedeuten, daß der Präsident tot und Eure Mission gescheitert ist.



MICROCOSOM

PSYGNOSIS ● DM 130,- ● JANUAR

CD-ZUGRIFF ....mittel
SPIELER 1
STUFEN 5
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN ....Paßwort



Während Ihr Euch durch die Blutbahn des Präsidenten bewegt, seht Ihr ein TV-Kamerateam. Was machen die bloß hier und wie sind sie hereingekommen? OK, also bitte lächeln, damit Eure Schokoladenseite im Fernsehen erscheint.

Es wird Zeit zum Weitermachen, obwohl es hier nach einer Kaffeepause aussieht.

ACTION 80% — 20% **STRATEGIE**

GRAFIK 84%

▲ Für das Intro und Zwischensequenzen werden Computer-berechnete Grafiken vom Allerfeinsten geboten.
▲ Genau wie bei dem enttäuschenden Silpheed ist Euer Schiff viel zu klein.

MUSIK 82%

▲ Alle Musikstücke auf der CD sind genial und passen zum Spiel
▼ Die Geräuscheffekte lassen das gewisse Etwas vermissen, was zu einem Mega-Game gehört.

SPIELABLAUF 71%

▲ Verschiedene Waffensysteme werden automatisch installiert und es gibt reichlich Power-Ups zum Einsammeln.
▼ Wenn Ihr ein richtig deftiges Ballerspiel sucht, das sich auch so präsentiert, solltet Ihr auf andere Spiele zurückgreifen. Hier ist alles sehr einfach gestaltet.

ANFORDERUNG 69%

▲ Es ist gar nicht so einfach, ins Spiel zu kommen. Die einzelnen Stufen stellen eine nicht zu unterschätzende Herausforderung dar.
▼ Das Spiel ist insgesamt viel zu leicht und mit dem Paßwortsystem einfach Kinderkram.

PROSCORE 76 %

Die Computer-berechneten Grafiken setzen einen neuen Standard für Mega-CD-Spiele. Spielerisch ist Microcosm leider nur ein weiteres Shoot'em'Up wie Silpheed.



Wenn Ihr Euch den unteren Bereich dieses Bildes anseht, findet Ihr Eure Waffenauswahl. Die Auswahl variiert von Stufe zu Stufe und im Moment habt Ihr sieben statt der ursprünglichen sechs Waffen. Aber keine Munition verschwenden!

Auswahl an Waffensystemen reicht dabei von Ultra-weedy bis hin zu Blockade-Brechern – äußerst effektiv und kräftig genug. Leider gibt es hier einen kleinen Wermutstropfen: Die Waffen verbrauchen Munition in einem irrsinnigen Tempo. Außerdem wurde hier noch ein großer Fehler gemacht: Das Passwortsystem soll Euch helfen, leichter durch die einzelnen Stufen zu gelangen. Aber Microcosm ist viel zu leicht – ein paar Continues wären viel besser geeignet gewesen, um auch für die Experten und Profis einen Anreiz zu schaffen. Mehrere Schwierigkeitsstufen wären auch nicht zu verachten gewesen und sogar Silpheed war da eine größere Herausforderung. Alles in allem handelt es sich um ein einfaches Spiel – es sieht unheimlich gut aus, der Sound ist prima, aber wenn man genauer hinschaut, handelt es sich um ein simples Shoot'em'Up, das sich hinter Konkurrenztiteln wie Thunderforce 4 oder Jungle Strike verstecken kann. Grafisch ist es wirklich exzellent gelungen, aber das eigentliche Spiel läßt viel Raum für Verbesserungen.

● Markus Matejka

SUSANNE MEINT:

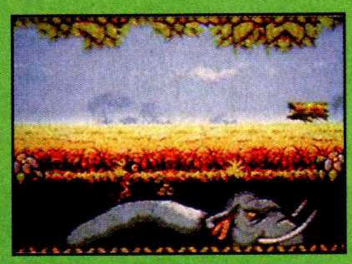
Ich dachte, Microcosm ist eine gute und interessante Idee für ein Konsolenspiel, aber nachdem ich es gespielt habe, komme ich zu dem Schluß: Enttäuschend! Die Hintergründe sind wirklich super, da kann es gar keinen Zweifel geben. Es ist das sehr schlichte Spielprinzip, das den Lack bröckeln läßt. Außerdem sind meiner Meinung nach die Soundeffekte ein wenig dürftig ausgefallen, obwohl die dramatische Musik immer im Vordergrund steht. Ich würde diesem Spiel keine 70er Bewertung geben, da den Stufen die Abwechslung fehlt, die man von einem Spiel dieser Art erwarten kann. Microcosm ist eine sehr gute Idee, die aber verbesserungsfähig ist. Vielleicht in Microcosm 2...

MASTER SYSTEM/ GAME GEAR

DAS DSCHUNGEL

Kaum ist der tosende Applaus für Aladdin verklungen, da versucht Virgin bereits, den nächsten Hit zu landen. Walt Disney ist in. Wen wundert es da, daß die Spezialisten von Virgin auf der selbst kreierten Welle weiterschwimmen. Diesmal haben sie sich einen Klassiker unter den Zeichentrickfilmen herausgepickt: Das Dschungelbuch, einen der erfolgreichsten Filme, die je die Disney Studios verlassen haben.

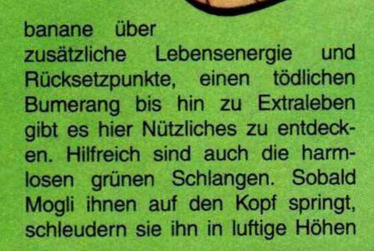
Unbeschwert von Sorgen und Gefahren wächst der Eingeborenenjunge Mogli bei seiner Pflegefamilie, den Wölfen, auf. Zusammen mit seinen Freunden genießt er das Leben im Dschungel in vollen Zügen. Aber die Idylle wird jäh durch eine schreckliche Nachricht unterbrochen: Shir Khan der Tiger, Todfeind aller Menschen, ist in den Dschungel zurückgekehrt, um zu jagen. Der eilig einberufene Wolfsrat sieht für den kleinen Mogli nur eine Chance zu überleben; er muß in die Siedlungen der Menschen zurückkehren. Begleitet von seinem Freund, dem etwas spröden Panther Baghira, macht sich Mogli widerstrebend auf die Reise zu den Menschen. Doch im Dschungel lauern tausend Gefahren...







Moglis Reise durch den Dschungel beginnt bei Sonnenaufgang. Hier gilt es zunächst, acht Edelsteine einzusammeln. Ausgestattet mit dem Mut des Ignoranten, macht sich unser Held auf den Weg. Doch schon nach wenigen Metern erinnert ihn die Kokosnuss an seinem Hinterkopf schmerzhaft an die Realität. Einige Mitglieder aus Louis Affentruppe haben sich entschlossen, Mogli etliche Steine (sprich: Kokosnüsse) in den Weg zu werfen. Es versteht sich von selbst, daß unser Held diese Gemeinheit unverzüglich mit seiner Bananenkanone ahndet. Drei Treffer und ein jeder Affe löst sich in Luft auf. Als nicht weniger gefährlich erweisen sich die giftspuckenden Kobras. Hier ist die gleiche Therapie wie bei den Affen empfehlenswert. Gottseidank findet Mogli aber auch Hilfe. Neben den offenliegenden Edelsteinen verbergen sich in jeder Bananenstaude Extras. Von der besonders explosiven Schnellfeuerbanane über zusätzliche Lebensenergie und Rücksetzpunkte, einen tödlichen Bumerang bis hin zu Extraleben gibt es hier Nützliches zu entdecken. Hilfreich sind auch die harmlosen grünen Schlangen. Sobald Mogli ihnen auf den Kopf springt, schleudern sie ihn in luftige Höhen





und ermöglichen so sonst unerreichbare Ziele. Später im Spiel leisten ihm die Krokodile ähnliche Dienste.

Auf der insgesamt 10 Level langen Reise durch den Dschungel werdet Ihr natürlich noch weitere Bekannte aus dem Film treffen. Nachdem Ihr in zwei Levels insgesamt 16 Edelsteine gesammelt habt, gilt es zunächst, Kaa der Schlange eins auf die Mütze zu geben. Danach begibt sich Mogli auf die Suche nach Baghira.

Nach einer Bonusrunde auf den diversen Rücken von Colonel Hathis Elefantenpatrouille, einer Flußfahrt auf Balus Bauch und zwei Sparringsrunden mit Affenkönig Louie findet Ihr ihn in der Ruinenstadt. Anschließend wird es finster im Dschungel. Noch einmal gilt es in zwei Leveln Edelsteine zu sammeln, bevor unser Held in die fiesen Augen von Shir Khan, dem König des Dschungels, blickt.

Das Dschungelbuch erweist sich als glattgestrickter Plattformer. Entsprechend den Möglichkeiten von Game Gear und Master System, für die es entwickelt wurde, kann sich das Spiel durchaus sehen lassen. Die Animation des Hauptsprites Mogli ist realistisch und auch in der technischen Ausführung gelungen. Im Gegensatz dazu ist die Animation der Gegner doch etwas zu simpel, ihre Bewegungsabläufe sind zu leicht durchschaubar. Trotzdem ist das Dschungelbuch durchaus ein Plattformer mittlerer Schwierigkeit. Die läßt sich übrigens dem eigenen Können entsprechend einstellen. Es sei auch den Joypadakrobaten unter Euch empfohlen, zunächst auf normaler Schwierigkeit zu starten. Zwar gibt es nur zwei unterschiedliche Handlungen, nämlich Springen



und Bananen abschießen. Diese Bewegungen müssen aber sehr exakt ausgeführt werden - es stirbt sich leicht in diesem Spiel.

Die Grafik ist ein bißchen grobkörnig und meiner Meinung nach auch nicht sehr liebevoll gestaltet. Vielleicht bin ich ja ein wenig überkritisch, aber Aladdin hat hier einfach, gerade bei Disney-Umsetzungen, neue Standards gesetzt. Man hat jedenfalls auch für Game Gear und Master System schon Besseres gesehen. Ähnliches läßt sich auch über den Sound sagen. Allerdings haben sich hier die Programmierer zum Glück an die Filmvorlage gehalten und die Original-Soundtracks verwendet. Mogli-Fans fühlen sich sofort zu Hause, man hätte sich halt bei der technischen Umsetzung etwas mehr Mühe geben können.

Abschließend bleibt festzuhalten, daß das Dschungelbuch trotz aller Detailmängel viel Spaß macht. Freunde von Jump'n'Runs kommen jedenfalls voll auf ihre Kosten und für Disney-Fans ist es sowieso ein Muß.

● Stefan Schachler



Mogli setzt seine abenteuerliche Reise auf dem Kopf seines dickhäutigen Freundes fort. Rüssel voran!



GRAFIK 80%

▲ Gute Bewegungen. Sprites und Landschaftsausschnitt passen genau zum Game Gear.
▼ Nach Disney-Maßstäben sind die Sprites ein klein wenig hölzern.

MUSIK 78%

▲ Die flott abgewandelte Filmmusik macht Laune.
▼ Ans Vorbild reicht sie nicht heran.

SPIELABLAUF 74%

▲ Abwechslungsreiche, nicht zu einfache Landschaften motivieren bis zum Ende.
▼ Geheimgänge und -höhlen fehlen völlig.

ANFORDERUNG 74%

▲ Knifflige, doch nie unfaire Stellen müssen von Anfang an gemeistert werden.
▼ Ist der Ablauf erst bekannt, verliert das Spiel etwas an Reiz.

PROSCORE 80 %

EVA MEINT:

Zugegeben: Nach dem phantastischen Aladdin hat's jede Disney-Lizenz schwer. Virgins Mannen haben sich tapfer, doch nicht ausdauernd genug um die typische Filmatmosphäre bemüht. Auf dem Master System spielt sich's zwar genauso gut wie auf dem Game Gear. Nette Details wie die behüpfbaren Echsenzungen sorgen für Abwechslung. Ein wenig simpel sind Sounds und Kulissen aber doch geraten.

Wer das Handheld sein Eigentum nennt, kann bedenkenlos zugreifen. Für das Master System gibt es indes feinere Plattformer. Disney-Fans wird's gefallen, doch der Springprofi sollte vor dem Kauf zur Probe spielen.



DAS DSCHUNGELBUCH

VIRGIN ● DM 90,- ● FEBRUAR

FORMAT 4Mbit
SPIELER..................................1
STUFEN 10
SCHWIERIGKEITSGRADE 3
BESONDERHEITEN ....Continues

ACTION 90% / 10% STRATEGIE

GRAFIK 82%

▲ Mogli ist gut animiert, alle Bewegungen sind technisch sauber und realistisch geraten.
▼ Gegner und Landschaft sind etwas lieblos gestaltet. Man erkennt sie zwar wieder, aber das gewisse Etwas fehlt.

MUSIK 77%

▲ Die Hits aus dem Film wurden verwendet. Die vielen Soundeffekte sind gut gelungen.
▼ Auch hier fehlt das gewisse Etwas. Die Musik klingt mitunter doch etwas blechern.

SPIELABLAUF 63%

▲ Ein klassischer Plattformer, der auch fortgeschrittene Joystpad-Akrobaten vor einige Schwierigkeiten stellt.
▼ Nur eine Bonus-Runde außerhalb des normalen Spielablaufes ist heutzutage einfach zu wenig.

ANFORDERUNG 65%

▲ Das Spiel ist schwieriger als es zunächst scheint. Die knifflige Steuerung will erst erlernt werden.
▼ Die Bewegungsabläufe der Gegner sind etwas zu leicht zu durchschauen. Kennt man sie, wird es schnell eintönig.

PROSCORE 73%

Ein insgesamt gelungener Plattformer. Die Jüngeren unter Euch und die Disney-Fans werden ihren Spaß haben.



Langweilt Ihr Euch beim Frühstück? Habt Ihr keine Lust mehr auf die Sandkiste? Oder auf Billiard? Dann seid Ihr reif für die fantastische Welt der Micro Machines! Und nach dieser Erfahrung werdet Ihr Euer Heim in einem anderen Licht sehen. Egal, ob Ihr ein Rennen zwischen Frühstücksflocken fahrt, in einen See rauscht oder in einer Westentasche herumgurkt, Ihr könnt sicher sein, daß es Spaß macht, schnell und völlig außer Kontrolle ist! Vorbei am Salzfass, jetzt die Waffel hinunter und halt! Da ist ja eine Milchspur...

Sicher werdet Ihr denken, daß es lange gedauert hat, bis die Micro Machines Ihren Weg bis auf Euren Game Gear gefunden haben. Da kann natürlich der Verdacht aufkommen, daß es an Biß in Bezug auf Grafik und Spielablauf fehlt. Ganz falsch! Wenn Ihr nämlich die lustigen Figuren und die verrückten Hintergründe einen Moment beiseite laßt, entpuppen sich die Micro Machines als sauberes Rennspiel. Die Fahrzeuge, wie zum Beispiel die Sand-Buggies oder Sportwagen, verhalten sich alle ein wenig anders. Das macht jedes Rennen rund um den Kurs, zwischen Hindernissen, Fallen und anderen Fahrern nicht gerade einfach. Also kein trockenes Reifenwechseln wie bei F-1, was uns besonders gut gefallen hat: Selbst wenn Ihr auf den Küchenboden fallt oder in einer Pfütze versinkt, habt Ihr immer noch eine gute Chance, zurück ins Rennen zu kommen. (Schließlich seid und bleibt Ihr Plastikspielzeug in diesem Game) Das heißt aber nicht, daß Eure Computergegner leicht zu besiegen wären. Einige wollen Euch von der Rennstrecke drängeln, während andere einfach an Euch vorbeiziehen, um Ärger und Zeitverlust bei einem High Speed-Crash zu umgehen. Übrigens ist es eine gute Idee, auch mal abseits vom Kurs zu fahren und eine der zahlreichen Abkürzungen zu benutzen. Aber Vorsicht: Zumindest in späteren Rennen führen einige besonders einladende Abkürzungen in einen Sandbunker oder eine Wasserpfütze. Das Kopf-an-Kopf-Rennen ist übrigens eine der Neuerungen, die Micro Machines über F-1 hinaushebt. Dieses Spiel ist nicht ein- fach eine Rennsimulation, Micro Machines macht tierisch Spaß! Eine nette Ergänzung zu anderen Titeln, die in letzter Zeit auf dem Game Gear herausgekommen sind.

● Markus Matejka



PROTIP Wenn Ihr durch die Kurven driftet, könnt Ihr jede Menge Zeit sparen. Versucht auf jeden Fall, den Hindernissen und den anderen Fahrern auszuweichen – ein Crash kostet nur Zeit.

Auf der Werkbank gibt es jede Menge Probleme, die Euch beschäftigen werden. Seht Euch nur diese Miniatur-Ölspur an!





MICRO MACHINES

CODEMASTERS ● DM 130,- ● FEBRUAR

FORMAT	2Mbit
SPIELER	2
STUFEN	27
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	Kopf an Kopf-Rennen auf einem Game Gear

ACTION 90% – 10% **STRATEGIE**

GRAFIK 82%
▲ Klar, sauber und übersichtlich - das paßt hervorragend zum flippigen Spielablauf.
▼ Die Vogelperspektive wird nach einer gewissen Zeit langweilig und kann die Augenperspektive des Fahrers nicht ersetzen.

MUSIK 77%
▲ Stimmungvolle Musik mit dem üblichen Dröhnen und Reifenquietschen.
▼ Der Game Gear gibt wirklich sein Bestes - aber die Geräuscheffekte sind doch etwas mager ausgefallen.

SPIELABLAUF 63%
▲ Deftige Schleuder-Action, heftiger Wettbewerb und geniales Kopf-an-Kopf-Rennen.
▼ Eine Gangschaltung und ein paar Extra-Gegenstände fürs Auto hätten nicht geschadet.

ANFORDERUNG 65%
▲ Die Stufe mit der Sandfalle ist echt hart und das Bonuslevel so gut wie nicht zu schaffen.
▼ Nicht gerade mental stimulierend – aber darauf kommt's hier nicht an, oder?

PROSCORE 79%

Ihr bekommt genau das, was Ihr auf den Bildschirmfotos seht. Jede Menge Spaß, Geschwindigkeit und unterhaltsames Rennen. Wer allerdings den Realismus von F-1 sucht, wird enttäuscht sein.

GAME GEAR

Ecco, der Delphin, sorgte ja schon auf dem Mega Drive für Aufsehen - jetzt ist die Game Gear-Version auf den Markt gekommen und zeigt wieder einmal, zu welchen Leistungen das Handheld fähig ist. Delphine leben in einer Welt der 3-Dimensionalen Fortbewegung, in der Orientierung enorm wichtig ist. Zu diesem Zweck sind sie mit einem hochempfindlichen Sonar ausgerüstet, mit dessen Hilfe die Delphine Ortungen vornehmen können. Dieses Prinzip liegt auch den Sonargeräten von Schiffen und U-Booten zugrunde. Der Delphin stößt dabei einen Ton im Ultraschallbereich aus, der vom Meeresboden bzw. von Klippen und Graten zurückgeworfen wird, und es dem Delphin ermöglicht, sich ein genaues Bild seiner Umgebung zu machen. Ecco hat durch einen Wirbelsturm seine ganze Familie verloren - aber mit Sonar und Eurer Hilfe kann er sie bestimmt wiederfinden.



Seht Euch vor, wenn Ihr diesen Tintenfisch passiert, er könnte nach Euch greifen und Euch töten!

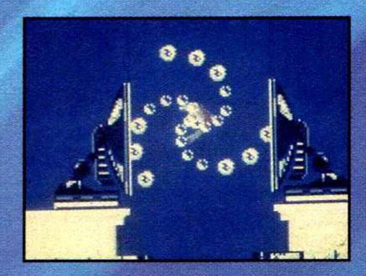




Die Programmierer haben mit Ecco eine besondere Leistung vollbracht: Endlich einmal eine neue Spielidee, die abseits der ausgetretenen Pfade das Handheld belebt. Habt Ihr Euch erst einmal mit der Steuerung vertraut gemacht, dann spielt sich dieses Modul sehr flüssig. Die Sonaridee ist besonders ausgefeilt: Auf der einen Seite kann der kluge Delphin auf diese Weise mit seinen Schalenfreunden kommunizieren und sich auch die Kräfte der Kristalle zunutze machen, die sehr vielseitig sind und manches Geheimnis offenbaren. Der Anflug von Genialität liegt aber unzweifelhaft in den Gesängen, mit denen Ecco zum Beispiel Haifische vertreiben kann, oder ein genaues Sonarbild seiner Umgebung erstellt. Auf diese Weise ist es auch möglich, die Luftkammern zu orten, die an verschiedenen Stellen einer Stufe unterirdisch zu finden sind. Da Delphine Luftatmer und keine Fische sind, muß der Luftvorrat regelmäßig aufgestockt werden. An der Wasseroberfläche ist das kein Problem, aber wenn es in die Tiefe geht, ist es gut zu wissen, wo man auftanken kann. Da der Aufbau der einzelnen Stufen verwinkelt ist, und außerdem noch Freßfeinde vertrieben werden müssen, reicht eine Atemluft nicht aus, um alles zu erforschen. Strategie ist angesagt, wenn man systematisch die Geheimnisse einer Stufe entschlüsseln will. Damit es nicht ganz so schwer wird, kann Ecco auf die Hilfe seiner Schalenfreunde zurückgreifen. Gewußt wie heißt die Devise, denn ein Schalenfreund ist in der Lage, Heilkräfte einzusetzen oder einen Mangel an Atemluft auszugleichen. Hat man erst einige Minuten gespielt und ein wenig Sicherheit gewonnen, vermittelt dieses Modul eine ozeanische Atmosphäre, von der man sich nur schwer wieder lösen kann. Ecco ist wirklich brillant, was man leider vom Handbuch nur mit Abstrichen behaupten kann, da mehr Fragen offen bleiben, als letztendlich beantwortet werden. Die größte Hürde ist es, mit den Melodien umgehen zu lernen. Aber das kann doch intelligente Spielefans nicht abschrecken, oder?

Ecco bietet Grafik vom Feinsten, in der die verschiedenen Blautöne des Meeres vorherrschen. Leider ist der Ausschnitt der Grafik, die auf dem Bildschirm des Handhelds zu sehen ist, ein wenig klein geraten. Das geht natürlich auf Kosten der Übersichtlichkeit. Auf der anderen Seite sind die Figuren klar gezeichnet und phantasievoll animiert. Was mich angenehm überrascht hat, war der Sound und die Geräuscheffekte. Es ist beachtlich, was dieses Modul für eine Klangfülle aus dem kleinen Lautsprecher hervorzaubert. Zwar kann sich der Sound nicht mit dem Mega Drive messen, aber Eccos Melodien sind klar voneinander zu unterscheiden und man hat die Bedeutung der einzelnen Melodien schnell gelernt. Für lang anhaltenden Spielspaß ist auch gesorgt: Es dauert schon geraume Zeit bis die 17 Stufen erfolgreich durchschwommen sind, gerade auf dem kleinen Bildausschnitt des Game Gear braucht man eine gute Orientierung, um beispielsweise die Luftblasen zu finden, ohne die Ecco nicht überleben kann. Game Gear-Besitzer finden in diesem Modul eine echte Bereicherung Ihrer Spielekiste.

● SUSANNE



PROTIP Nur wenn man die Melodien und das Sonarprinzip restlos verstanden hat, macht man entsprechende Fortschritte. Deshalb sind zwei, drei Übungsrunden nicht verkehrt, bevor man mit einem ernsthaften Versuch beginnt.



ECCO THE DOLPHIN

SEGA ● DM 90,- ● DEZEMBER '93

FORMAT	2Mbit
SPIELER	1
STUFEN	17
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	Paßwort

ACTION 80% / 20% STRATEGIE

GRAFIK 81%
▲ Die Hintergründe und Animationen sind klar gezeichnet und wirken elegant.
▼ Brillante Farben und satte Blautöne bestimmen das Bild.

MUSIK 78%
▲ Es ist schon erstaunlich, wieviel Atmospäre der kleine Lautsprecher heraus bringt.
▼ Im Vergleich zum Mega Drive müssen natürlich Abstriche gemacht werden...

SPIELABLAUF 77%
▲ Eine erfrischend neue Idee für den Game Gear - macht unglaublich Spaß, wenn man das Prinzip durchschaut hat.
▼ Ihr müßt Euch erstmal mit dem Prinzip der Gesänge und Melodien vertraut machen. Das Handbuch ist da keine so große Hilfe.

ANFORDERUNG 77%
▲ Die Stufen sind groß genug, um ausgedehnte Erkundungen durchzuführen. Da es viel zu entdecken gibt, bleibt es lange interessant.
▼ Wenn man länger spielt, erscheinen einzelne Stufen etwas langatmig

PROSCORE 79%

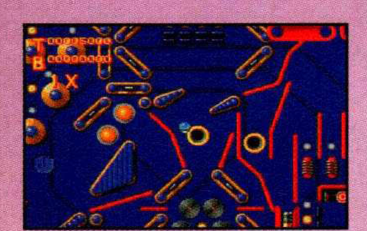
Ein tolle Idee, die hervorragend vom Mega Drive auf den Game Gear umgesetzt wurde. Wer intelligente Spiele mag, ist mit Ecco sehr gut beraten.






MEGA DRIVE

Wer an Flippern denkt, dem fällt spontan die Spielhalle mit ihren verschiedenen Flippermaschinen ein. Electronic Arts hatte aber bestimmte andere Ideen im Hinterkopf, als dieses Spiel entwickelt wurde. Virtual Pinball hat bestimmt nicht die Anziehungskraft von Sonic Spinball, aber es bietet ein paar interessante Ideen. Wer also genug davon hat, bei Mortal Kombat seinen Gegnern das Licht auszublasen, oder die Bösewichter bei Robocop zu eliminieren, der hat die Chance, sich den berühmten Ball untertan zu machen, der die Flipperwelt beherrscht.



das ist auch nicht das Ziel, das Electronic Arts erreichen wollte. Virtual Pinball richtet sich mehr an diejenigen Spieler, die selbst ein wenig herumbasteln wollen, um anschließend den selbsterstellten Flipper auszuprobieren und zu verbessern. Obwohl sich das einfach anhört, ist schon ein wenig Übung von Nöten, um am Ende einen funktionierenden Flipper zu bekommen.

Im sogenannten "Workshop" könnt Ihr mit Hilfe eines kleinen Roboters die einzelnen Flipperelemente auf dem Tisch installieren. Bis man alles komplett angeordnet hat, kann schon eine Weile vergehen. Schwieriger ist es jedoch, einen wirklich guten und schnellen Flipper zusammenzustellen. Wahrscheinlich werdet Ihr am Anfang ähnliche Probleme haben wie ich: Der Ball fällt sofort in die Abschußvorrichtung zurück, er bleibt irgendwo hängen oder verläßt das Spielfeld an einer Stelle, wo Ihr eine Wand vergessen habt. Versuch und Irrtum ist jetzt angesagt, wenn Ihr Euren Flipper perfektionieren wollt. Und das kann ganz schön langwierig werden: Jedesmal muß zwischen "Work-



PROTIP Es ist sicher eine gute Idee, Bumper unter den Flippern einzubauen. Dann könnt Ihr den Ball mit den Flippern nach unten schlagen - da kommt Freude auf!



Formation Brain Ball: Mit einem vorsichtigen Abschuß könnt Ihr den Ball in diesen Irrgarten manövrieren. Nicht ganz einfach, bringt aber massig Punkte!

Meiner Meinung nach hat dieses Modul spielerisch zunächst nicht so



VIRTUAL PINBALL

EA ● DM 130,- ● JANUAR

FORMAT 8Mbit
SPIELER 4
STUFEN .... n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE 3
BESONDERHEITEN Speicheroption

ACTION 80% — 20% STRATEGIE

GRAFIK 64%
▲ Was gibt es da zu sagen? Es handelt sich um einen Flippertisch mit verschiedenen Hintergründen.
▼ Keiner der mitgelieferten Tische ist so aufregend, wie es zunächst aussieht.

MUSIK 69%
▲ Überraschend gut. Ihr könnt aus insgesamt vier Musiken auswählen, die allesamt in die Techno-Richtung gehen.
▼ Wenn man genau hinhört, bringen die Flippergeräusche nicht viel Atmosphäre herüber.

SPIELABLAUF 69%
▲ Das Ausfeilen der selbst erstellten Tische macht wirklich Spaß.
▼ Immer nur die Knöpfchen drücken ist nicht besonders spannend...

ANFORDERUNG 64%
▲ Gerade für Einsteiger ist es nicht einfach, einen funktionierenden Flipper zusammenzubauen.
▼ Die vorgefertigten Musterflipper sind allesamt schwach – ich konnte lange Zeit spielen, ohne einen Ball zu verlieren.

VIRTUAL PINBALL

Ich muß sagen, als ich meine ersten Versuche mit Virtual Pinball aufnahm, mußte ich mich an viele, wenn auch kurze, Spiele in der Arcade erinnern. Um so überraschender ist die Leichtigkeit, mit der man auf den vorgefertigten Flippertischen spielen kann. Selbst in den Einstellungen "Superschnell" und "Psychotisch" war es kein Problem, bereits bei einem der ersten Versuche mehrere Millionen Punkte zusammen zu rackern. Im Vergleich zu Sonic Spinball passiert einfach nicht genug auf den Flippern, die von Anfang an zur Verfügung stehen.

Leider ist das Spielgeschehen auch nicht so schnell wie bei Sonics letzter Veröffentlichung. Aber shop" und Ein-Spieler-Modus hin- und hergeschaltet werden und das Fehlen eines großen Übersichtsbildschirmes ist auch nicht gerade hilfreich. In dem Maße, wie Ihr Fortschritte macht, wird die Sache interessanter. Dann kommt der Anreiz hinzu, immer schnellere und bessere Anordnungen zu finden. Und wenn dann der Ball so richtig gut läuft, dann kann man wirklich zufrieden sein.

Virtual Pinball hat jede Menge Möglichkeiten – man muß nur erst einmal die Ärmel hochkrempeln und die eigenen Ideen in die Tat umsetzen. Schade nur, daß so wenige außergewöhnliche Ideen Zugang zu dem Baukasten gefunden haben.

viel zu bieten, wie zum Beispiel Sonic Spinball – aber die kreativen Elemente und die Phase, in der man die Probleme an seinen selbsterstellten Tischen löst, haben mir gut gefallen. Zumindest dadurch ragt dieses Modul aus der Flut der Veröffentlichungen heraus!

● Stefan Schachler



Hier könnt Ihr diverse Veränderungen am Spiel vornehmen. Die vorgefertigten Tische sind nicht viel wert, aber im Workshop könnt Ihr Eure eigenen basteln.

PROSCORE 67%

Obwohl der eigentliche Flipperbereich nur durchschnittlich ist, macht es Spaß, einen eigenen Flipper zu basteln. Die echten Flipperfans werden wahrscheinlich ein bißchen enttäuscht sein.

Mit den Ottifanten hat Otto eine Bewegung ins Leben gerufen, die wie eine unaufhaltsame Flut jetzt den Modulschacht des Mega Drives erreicht hat. Die Master System- und Game Gear-Varianten haben wir ja bereits untersucht - und da das Mega Drive jetzt auch eins auf den Rüssel bekommt, ist die Umsetzung sicher einen Blick wert.

Die Hintergrundgeschichte sei für diejenigen, die noch nichts von den Ottifanten gehört haben, einmal kurz angerissen:

The Ottifants

Ottifanten leben in Herden zusammen, die von Menschen Familien genannt werden. Vater Bommel ist ein schwer arbeitender Familienvater, der gelegentlich länger im Büro bleiben muß, um Überstunden zu machen. Der kleine Bruno, seines Zeichens jüngster Sproß der Familie Bommel, ist aber felsenfest davon überzeugt, daß sein Vater gefährlichen Außerirdischen zum Opfer gefallen ist, die ihn gekidnappt haben! Ein Superheld muß her, um Vater Bommel aus den Klauen der Aliens zu befreien – ein Job für Bruno als Superfant? Zur Beruhigung aller besorgten Ottifantenfans sei aber gesagt, daß Vater Bommel keineswegs in Schwierigkeiten steckt. Der Junior hat nur, wie viele Kinder in diesem Alter, zu viel Phantasie, denn Vater Bommel ist an der Arbeit. Was natürlich Klein-Bruno nicht davon abhält, mit stolz geschwelltem Rüssel zu einer spektakulären Rettungsaktion aufzubrechen. Nicht einmal ein Sensenfant kann den Kleinen aufhalten, jedenfalls nicht, wenn genügend Ottifantenfans ihm bei seiner Aufgabe behilflich sind.

Grafisch sind die Ottifanten genau das, wonach die Fans der Grautiere bereits geraume Zeit gesucht haben. Schon auf den ersten Blick stammen die sympathischen Dickhäuter eindeutig aus der Feder von Otto, der die Produktion dieses Spieles durchgängig betreut hat. Und so gibt es keine Unterschiede zu den Rüsselvettern in Film, Comic und Fernsehen. Natürlich dreht sich auch beim Spielprinzip alles um den Rüssel. Was nur Eingeweihte bisher wußten, wird jetzt schlagartig allen Segaspielern klar: Ein Ottifantenrüssel ist eine gefährliche Waffe, da Ottifanten diesen Nasenfortsatz als Kanone einsetzen können. Ganze Serien von Geschossen können auf diese Weise abgefeuert werden, was die Gegner ins Schwitzen bringt und den Spieler zu Lachkrämpfen reizt.

In den Bonusräumen müßt Ihr alle Gummifanten in begrenzter Zeit einsammeln, außerdem gibt es ein paar Extraleben!

Da bekanntermaßen ein Rüssel





ein sehr vielseitiges Organ ist, kann Bruno mit Hilfe des Nasenfortsatzes auch Kisten ansaugen und positionieren, um alle Plattformen zu erreichen und abzuräumen. Nur auf diese Weise sind die vielen versteckten Bonusgegenstände zu erreichen, die Ihr bestimmt nicht liegenlassen wollt.

Doch ohne Schweiß kein Preis: In jeder Stufe liegen zahlreiche Gummifanten herum, die der kleine Bruno aufsammeln muß. Erst wenn der kleine Rüsselschwinger genügend Gummifanten beisammen hat, kann er den Ausgang in die nächste Stufe öffnen. Insgesamt fünf Stufen warten auf Klein-Bruno, die ein Abbild des Weges zum Büro von Vater Bommel sind. Das Abenteuer beginnt im heimischen Kinderzimmer und setzt sich über den Keller, eine Baustelle und Vaters Büro bis in tiefen Dschungel fort. Unterwegs kann Bruno noch die Akten einsammeln, die offensichtlich seinem Dad aus der Tasche gefallen sind. Am Ende jeder Stufe wird es dann noch mal gefährlich – Klein Bruno muß seinen ganzen Mut zusammennehmen, um einen Stufenwächter zu besiegen. Die Stufenwächter sind jeweils ein grafischer Höhepunkt, bei dem kein Auge trocken bleibt. Der Teufelsfant hat mich mehrmals Lachtränen und einige Leben gekostet, da ich vor Lachen nicht weiterspielen konnte. Aber auch Herr Kaluppke, Vatis Boss, ist nicht von schlechten Eltern. Da ist es natürlich von erheblichem Vorteil, wenn Klein-Bruno so viel Energie zur Verfügung hat, daß er sich in Superfant verwandeln kann. Dann bleibt kein Auge trocken und Bruno wird zum Superstar.

Ein flottes Jump'n'Run – keine Frage. Auch das Scrolling, das in der Master System-Variante zu wünschen übrig ließ, ist beim Mega Drive OK. Mit mehr Spielideen wären die Ottifanten für einen Hit gut gewesen, so beziehen sie ihren Reiz hauptsächlich aus der Optik. Ottifantenfans werden sicher zugreifen, alle anderen sollten das Spiel vor dem Kauf vielleicht ausprobieren.

● Susanne Rieger

PROTIP Ohne Orientierung seid Ihr verratzt und verkauft. Zwar ist der Bildschirmausschnitt größer als beim Game Gear, trotzdem sollte man seinen Weg schon kennen und auch einen Überblick über die Gefahren auf dieser Strecke haben. Sonst holt sich Bruno einen dicken Rüssel...



THE OTTIFANTS

SEGA ● DM 130,- ● DEZEMBER '93

FORMAT	8Mbit
SPIELER	1
STUFEN	5
SCHWIERIGKEITSGRADE	3
BESONDERHEITEN	Continues

ACTION 90% — 10% STRATEGIE

GRAFIK 77%
▲ Sie sind einfach knuffig, die Ottifanten! Müßt Ihr gesehen haben!
▲ Auch seine Gegner sind wundervoll gezeichnet und animiert, manche treiben einem die Lachtränen in die Augen!

MUSIK 70%
▲ Die Musik schafft genau den richtigen Hintergrund für die Abenteuer des kleinen Bruno.
▼ Ich habe nach einiger Spielzeit den Sound abgedreht...

SPIELABLAUF 60%
▲ Ein spielbares Jump'n'Rüssel mit ordentlich Tempo.
▼ Eine gute Idee, die leider spielerisch deutliche Schwächen zeigt.

ANFORDERUNG 62%
▲ Der Schwierigkeitsgrad kann eingestellt werden, um unüberbrückbare Schwierigkeiten zu vermeiden.
▼ Die Motivation hält nicht lange an.

PROSCORE 67%
Dieses Spiel ist wirklich nur etwas für Ottifantenfans. Schade, daß eine gute und liebevolle Grafik mit einem so durchschnittlichen Spielprinzip einhergeht. Sehr gut gelungen sind aber die Endgegner, kein Auge bleibt trocken!

TEST

MEGA DRIVE

TEENAGE MUTANT HERO

TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS

Dieses Mal haben die Turtles sich deftigen Ärger eingehandelt: Denn es geht mal nicht darum, Schurken wie Shredder zu Kleinholz zu verarbeiten, diesmal hat sie ihr König Krang in die Xte Dimension transportiert. Zum Glück haben die Turtles aber ein paar Freunde dabei – Euch auch? Die Xte Dimension hat natürlich auch an Hintergründen einiges aufzubieten: Von tropischem Dschungel und prähistorischen Vulkanen bis hin zu einem High-Tech Raumschiff. Das hört sich noch nicht so schlimm an – aber es kommt noch besser: Diesmal müssen sich die Turtles und Ihre Freunde April, Ray, Casey Jones und Sysyphus gegen ihre eigenen, bösen Klone durchsetzen! Niederlage heißt hier Tod, aber die Turtles bringen es auf einen Punkt: Cowabunga!

OK, die Idee zu einem Prügelspiel mit den Turtles ist nicht gerade neu. Trotzdem ist es den Programmieren gelungen, ein Spiel mit Stil auf die Bytes zu stellen. Leonardo ist wahrscheinlich der Charakter, der zum Einstieg am besten geeignet ist. Seine Schwerter richten auch dann Schaden an, wenn man sie noch nicht mit der nötigen Präzision benutzen kann. Ein kleines Problem stellen aber die Spezialattacken dar: Neben der Tatsache, daß diese Attacken nicht gerade leicht durchzuführen sind, sind einige von ihnen einfach zu gefährlich, um sie einzusetzen! Wenn Ihr gegen einen Freund spielt, fällt das nicht weiter auf, denn die Kräfte sind ja ungefähr gleich verteilt. Wenn Ihr aber gegen die Konsole spielt, und Ray alle zwei Sekunden einen Sonic Boom gegen Euch schleudert, dann kann das schon ein bißchen frustrieren. Sehr interessant sind auch die vier neuen Figuren, die in diesem Modul mitspielen: Ray verfügt über den schon angesprochenen Sonic Boom, Sysyphus ist ein Profi im Faustkampf, Casey benutzt seinen altbekannten Hockey-Schläger und April zeigt, was für scharfe Krallen sie hat. Wem das alles zuviel wird, der kann dank einer speziellen Option bei jedem Charakter die Stärke und die Schnelligkeit selbst bestimmen. Das bietet natürlich zahllose Varianten im Spielablauf. Eine Sache gibt es jedoch, die die Tournament Turtles von zahlreichen anderen Prügelspielen unterscheidet: Jeder Charakter hat eine richtige Persönlichkeit, die sich auch in der Animation der Figur niederschlägt. Auf diese Weise ist es Konami gelungen, einem alten Spielprinzip Humor und neues Leben einzuhauchen. Zwar wäre meiner Meinung nach nicht so viel Gewalt notwendig gewesen, aber die Persönlichkeit der einzelnen Figuren hat mich immer wieder vor die Konsole gelockt. Vom grafischen Gesichtspunkt her scheiden sich die Geister: Auf der einen Seite wurde viel für die Charaktere getan und jeder wurde liebevoll animiert. Bei den Hintergründen jedoch sieht es eher düster aus, und auch das Scrolling wäre verbesserungswürdig. Die Geräuscheffekte dagegen sind schon so, wie man es von einem Prügelspiel erwartet: Jede Menge Grunzen, Stöhnen und Aufschreie begleiten Euch bei Euren harten Auseinandersetzungen. Aber das ist nicht das Wesentliche, denn auf der einen Seite habt Ihr kaum Zeit, zuzuhören und auf der anderen Seite beziehen die Turtles ihren Reiz hauptsächlich aus der Grafik – was bei Comicfiguren ja auch nicht besonders verwunderlich ist.

● Susanne Rieger



PROTIP Nehmt Euch vor den pulsierenden Mülltonnen in Acht, die von Zeit zu Zeit auftauchen. Es handelt sich dabei um Bomben, die bei der Explosion Eure Lebensenergie stark verringern, falls Ihr gerade in der Nähe seid.



Hier sind alle angetreten! Ihr seht die acht zur Verfügung stehenden Figuren, wie sie auf dem Auswahlbildschirm erscheinen. Allerdings werdet Ihr schon eine gewisse Zeit brauchen, bis Ihr mit jedem der verschiedenen Figuren gleich gut seid.

MEGA DRIVE



TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS

KONAMI ● DM 130,- ● JANUAR

FORMAT 16Mbit
SPIELER 2
STUFEN .... n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE .... •••
Je nach Einstellung von Stärke und Geschwindigkeit
BESONDERHEITEN .... keine

ACTION 70% — 30% STRATEGIE

GRAFIK 75%
▲ Die Animationen der einzelnen Figuren spiegeln genau deren Charakter wieder - super!
▼ Es könnte irgendwann langweilig werden, den Turtles zuzusehen. Die Hintergründe bringen nicht viel Atmosphäre.

MUSIK 63%
▲ Der Sound ist nicht zu nervig und wird ab und zu durch ein digitalisiertes "Cowabunga" aufgelockert.
▼ Leider gibt es keine herausragenden Geräuscheffekte, die Euch in Stimmung bringen.

SPIELABLAUF 73%
▲ Es macht unheimlich Spaß, mit den Figuren zu spielen, einige Spezialattacken sind wirklich eine Bereicherung.
▼ Am Anfang ist es schwierig, die Spezialattacken durchzuführen, außerdem sind einige nur mit äußerster Vorsicht zu genießen.

ANFORDERUNG 75%
▲ Ihr werdet geraume Zeit brauchen, um die Stärken und Schwächen der einzelnen Figuren genau auszuknobeln.
▼ Die richtig harten Kämpfer unter Euch werden nicht allzuviele Schwierigkeiten haben.

PROSCORE 72%

Es handelt sich um ein sehr unterhaltsames Spiel, das den Spaß aus den Comics sehr gut in ein Prügelspiel überträgt.






Peter Parker ist kein normaler Journalist beim Daily Bugle – er führt ein gefährliches Doppelleben als Spiderman! Schon seit Jahren hat er seine Identität hinter einer Maske verborgen und die gefährlichen Schurken der Unterwelt bekämpft, was ihm die Möglichkeit bietet, brandheiße Exklusivberichte an seinen Boss zu liefern. Gerade im Moment ist der Kingpin hinter unserem Helden her, und diesmal hat er sich eine besondere Gemeinheit ausgedacht: Er beschuldigt Spiderman, in der ganzen Stadt Bomben gelegt zu haben, die jeden Moment hochgehen können. Spidey, wie ihn seine Freunde nennen, hat ja in letzter Zeit mehrere Auftritte zusammen mit anderen Superhelden gehabt. Jetzt schließlich ist er allein zu einem Abenteuer angetreten, was natürlich die ganze Sache ein wenig hektisch werden läßt. Aber schließlich ist er ja ein Superheld. Wird ihm sein eigenes Videospiel gerecht werden?

Die ursprüngliche Modulversion von Spiderman ist ja schon vor geraumer Zeit veröffentlicht worden. Damals bewegten sich die Bewertungen im Bereich von 75% und zweifelsohne handelte es sich um ein recht gut gelungenes Plattformspiel. Im Moment wird das Modul wieder als Budget-Titel verkauft, und was wäre besser geeignet, diesen sympathischen Helden wiederzubeleben, als sein eigenes Mega-CD-Spiel?



Mit Hilfe dieser Landkarte könnt Ihr über die ganze Stadt scrollen und Euch die Zone aussuchen, in der Ihr spielen wollt.

Die Titel, die bisher für das Mega-CD erschienen sind, haben sich voll auf Grafik, Rotoscoping und ähnliche Leckereien konzentriert. Kein Thema, sobald ich erfuhr, das Spidey zu einem Comeback durchstartet, bin ich ebenfalls zu meinem Lieblingsimporteur gestartet, um festzustellen, ob Spiderman diese Linie fortsetzt. Ihr könnt Euch sicher vorstellen, wie enttäuscht ich war, als ich zu meinem Schrecken feststellen mußte, daß lediglich das Modul auf CD gebeamt wurde und sich nur durch ein paar comicmäßige Bilder vom Original unterscheidet! Trotz allem hat Spiderman seine Chance verdient und nach einer langen Sitzung stellte sich heraus, daß es zumindest ein umfangreiches Spiel ist. Insgesamt müssen 65 Stufen durchforstet werden, und zwar gründlich von oben bis unten. Das erweist sich in der Praxis als extrem monoton, und nach verschiedenen U-Bahnen, unterirdischen Abwässerkanälen und den Straßen in den USA gab es nur ein Urteil: Tödlich langweilig. Die Gegner stellen kaum eine Herausforderung dar, und das Beste im ganzen Spiel ist immer noch, gemütlich an einer Spinnwebe zu schaukeln und der überraschend guten Musik zu lauschen. Ehrlich gesagt: Ich bin maßlos enttäuscht, und darüber können auch mehr als 60 Stufen nicht hinwegtrösten. Es ist insgesamt ereignislos, ermüdend, und selbst die Späßchen von Spiderman konnten da nichts retten. Sogar Spiderman-Fans werden angesichts dieses Spiels ihren Superhelden wechseln. Finger weg!

● Markus Matejka



PROTIP



Ihr müßt ganz oben und unten suchen, wenn Ihr versteckte Gegenstände finden wollt. Wenn Ihr über das Exit-Symbol hinüberspringt, findet Ihr öfters Geheimräume, in denen einige Extras zu finden sind.





SPIDER-MAN VS THE KINGPIN

SEGA ● DM 130,- ● JANUAR

CD- ZUGRIFF.................mittel
SPIELER................................1
STUFEN ....60+
SCHWIERIGKEITSGRADE 3
BESONDERHEITEN........Continues

ACTION 70% — 30% STRATEGIE

GRAFIK 09%
▲ Tja, scrollen tut es ja und es gibt verschiedene Szenarios...
▼ Es gibt nichts, was das Mega Drive nicht könnte, aber es ist zu bezweifeln, ob es DAS wollte.

MUSIK 77%
▲ Die Musik ist wirklich überdurchschnittlich und wurde extra für dieses Spiel kreiert.
▲ Es gibt reichlich Sprachausgabe, die synchron zur Animation stattfindet.

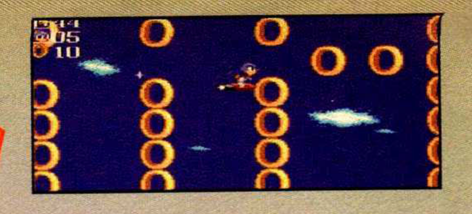
SPIELABLAUF 26%
▲ Die Extrawaffen und die Scherze mit dem Netz sind eine Weile unterhaltsam.
▼ Spontan fallen mir die Worte Wiederholung, Langeweile und nichtssagend ein.

ANFORDERUNG 48%
▲ Das Spiel ist riesig und erfordert endlose Suchorgien in jeder Stufe.
▼ Die Finsterlinge sind recht einfach auszuschalten und stellen keine Bedrohung für Spideys Leben dar.

PROSCORE 29%

Das war ganz klar ein Schritt in die falsche Richtung auf dem Mega-CD. Außerdem ist es mehr als unwahrscheinlich, daß das Spiel irgeneinen Einsteiger vor das Gerät locken könnte. Man kann nur auf etwas Besseres warten.

SPIDER-MAN Vs KINGPIN





Ein Jahr ist es jetzt her, daß Sonic die sechs Chaos-Edelsteine zurückgeholt hat. Nach einem heftigen Kampf mit dem finsteren Dr. Robotnik war der Friede im Land wieder hergestellt. Sonic und Tails haben die schöne Zeit nach diesem Kampf mit Erholung, Spiel und Spaß verbracht, und jede Menge Trainingsläufe absolviert. Friede herrschte bis zu dem Tag, an dem eine heftige Explosion die Insel erschütterte. Riesige Spalten öffneten sich und seltsame Landschaften entstanden auf der Insel. Sofort machten sich Sonic, Tails und die anderen Tiere auf, um die Ursache für die Explosion herauszufinden. Die Antwort auf diese Frage war schnell gefunden: Die Chaos-Edelsteine sind verschwunden...

Kurz darauf wird Dr. Robotnik mit einer Flugmaschine und einem der Chaos-Edelsteine gesichtet. Der Wahnsinnige lüstet nach der Herrschaft des Universums, und nur Sonic, Tails und Ihr könnt jetzt noch das Schlimmste verhindern. Nach dem doch etwas enttäuschenden Sonic Spinball können jetzt alle Fans des stacheligen Turboigels aufatmen: Sonic Chaos liegt wieder auf der gewohnten Linie. Plattformaction im rasenden Tempo, egal, ob Ihr Euch für Sonic oder Tails entscheidet. Insgesamt sechs Zonen müssen Sonic oder Tails durchhalten, um dann beim Showdown die finsteren Pläne von Dr. Robotnik ein für allemal zu durchkreuzen. Jede Zone ist nochmals in mehrere Abschnitte unterteilt. Außerdem gibt es noch die Bonusrunden, in denen Ihr Ringe, Extras und natürlich die begehrten Chaos-Edelsteine einsammeln könnt. Sonic bzw. Tails kommen immer dann in die Bonusrunde, wenn sie 100 Ringe eingesammelt haben. Das Spielfeld in den einzelnen Abschnitten ist riesig. Hier macht sich allerdings ein kleines Manko des Game Gear bemerkbar: Aufgrund des winzigen Bildschirmes sind nur kleine Teile der Umgebung zu sehen, ein Wide-Gear kann jedoch gut Abhilfe schaffen. Zugunsten des kleineren Bildausschnittes sind dann aber die Charakter größer und besser zu erkennen. Sobald Ihr mit dem Spiel beginnt, fühlt Ihr Euch zu Hause - wie man das von einem professionellen Sonic-Abenteuer erwarten kann. Ihr beginnt in der Turquoise Hill Zone, und arbeitet Euch systematisch über die Gigapolis-Zone, die Sleeping Egg-Zone und Mecha Green Hill bis hin zur Electric Egg-Zone, in der Dr. Robotnik sein Lager aufgeschlagen hat. Neben dem Einsammeln von Ringen steht natürlich auch die Auseinandersetzung mit Feinden auf dem Programm. Sonic kann hier seine legendäre Superspin-Attacke einsetzen, während Tails sich quasi in einen Hubschrauber verwandeln kann. Auch an Extragegenständen wurde nicht gegeizt: Neben den normalen Monitoren mit Extraringen, Powerlaufschuhen und Schutzschildern gibt es die Raketenschuhe, mit denen Sonic so richtig in die Luft gehen kann. Aber Vorsicht: Die Treibsätze in den Schuhen sind schnell ausgebrannt! Grafisch ist Sonic Chaos sehr ansprechend: Die einzelnen Stufen sind farbenfroh und klar gezeichnet, allerdings darf man aufgrund der rasanten Geschwindigkeit nicht zu viele Details erwarten. Sonics Abenteuer werden natürlich von einem fetzigen Sound begleitet, dessen Thema Ihr bereits aus anderen Sonic-Spielen kennt. Auch die Steuerung von Sonic bzw. Tails ist präzise und wird Euch kaum Mühe bereiten, wenn Ihr Euch erst einmal mit allen Steuermöglichkeiten vertraut gemacht habt. Insgesamt ist Sonic Chaos ein äußerst brauchbares Spiel, bei dem man für ein Netzteil für den Game Gear dankbar ist. Sonst könnte Eure Batterierechnung in der Tat beängstigende Ausmaße annehmen. Für mich ist dieses Wochenende Sonic-Chaos-Zeit!

● Susanne Rieger



Tails, der Fuchs: Wenn Ihr ihn wählt, habt Ihr die Möglichkeit, zu fliegen und mit 5 Leben zu beginnen.

PROTIP Jede Stufe enthält geheime Durchgänge und Schatzräume, in denen Sonic jede Menge einsammeln kann. Am besten ausgiebig suchen, und vielleicht eine kleine Karte skizzieren.



Haut gegen die Wände, um versteckte Pfade, Extraleben und vieles mehr zu entdecken.

Im zweiten Level wirbelt Sonic vor dem "beringten" Hintergrund einer Stadt durch die Luft.



SONIC CHAOS

SEGA ● DM 90,- ● DEZEMBER '93

FORMAT	2Mbit
SPIELER	1
STUFEN	18
SCHWIERIGKEITSGRADE	2
BESONDERHEITEN	Continues

ACTION 90% — 10% STRATEGIE

GRAFIK 81%

▲ Die Charaker sind klar gezeichnet, groß und gut erkennbar.
▼ Durch die Größe der Charaktere ist der Bildausschnitt relativ klein.

MUSIK 71%

▲ Fetziger Sound begleitet Eure Abenteuer und schafft die richtige Sonicatmosphäre.
▼ Ist es die Dritte oder Vierte Sinfonie Sonics?

SPIELABLAUF 77%

▲ Der Spielablauf ist richtig schön rasant, wenn Sonic zu voller Fahrt aufläuft.
▼ Aufgrund des kleinen Bildausschnittes sollte man seinen Weg genau kennen.

ANFORDERUNG 74%

▲ Die sechs Zonen mit ihren Unterabschnitten werden Euch geraume Zeit beschäftigen.
▲ Die Endgegner scheinen ein bißchen härter geworden zu sein und stellen speziell in fortgeschrittenen Stufen hohe Anforderungen an Eure Steuerfähigkeiten.

PROSCORE 77%

Ein prima Sonic-Modul, das Leben auf den Game Gear bringt. Flotte Grafik, flotter Spielablauf - was will man mehr? Noch mehr Spaß macht's allerdings mit dem Wide Gear.



MEGA DRIVE

Peter Pan ist sicherlich eine der berühmtesten Figuren der Comicszene. Sein Film hat zahllose Kinder begeistert – die Geschichte eines Jungen, der niemals erwachsen wird. Er ist mit ewiger Jugend gesegnet und sein Schicksal ist es, ein Leben ohne Arbeit zu leben. Spielen ist angesagt! Ohne Zweifel wird jedes Kind Peter Pan um sein Never-Never-Land beneiden.

Aber jetzt ist der Pirat Mr. Hook erschienen und das Schicksal aller Freunde von Peter Pan hängt nur von ihm ab. Denn nur Peter Pan kann jetzt noch helfen, da Mr. Hook alle seine Freunde kurzerhand zu Galeerensklaven auf seinem Piratenschiff gemacht hat. Zum Glück hat Peter Pan bereits einen festen Plan, mit dem er Hook besiegen kann. Zugegeben, es ist kein netter Job, aber irgend jemand muß Peters Freunde doch retten, oder?



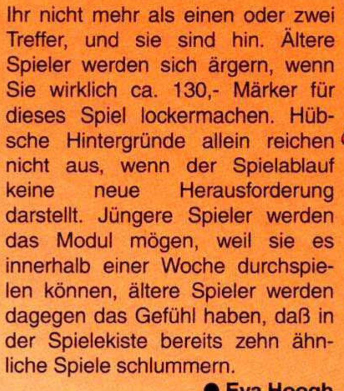


Leider ist Hook spielerisch nicht mehr als ein durchschnittliches Plattformspiel, wie es an jeder Ecke zu finden ist. Es bietet zehn Stufen von verschiedenen comicartigen Feinden und tödliche Stufenendwächter. Ihr übernehmt die Rolle von Peter Pan und Eure Aufgabe orientiert sich ziemlich stark am gleichnamigen Film. Da draußen warten Eure Freunde auf Rettung, und Euer Job ist es, hinauszugehen und sie zu finden. Aber immerhin hat Peter Pan noch ein paar Asse im Ärmel, wenn er die einzelnen Stufen durchzockt. Er kann natürlich fliegen, wenn eine entsprechende Energiequelle zur Verfügung steht und was seine kämpferischen Fähigkeiten angeht, ist er mit einem Schwert ausgerüstet, das er immer mit sich führt. Ab und zu gibt es dann noch Gelegenheiten,



bei denen er einen Feuerball auf seine Feinde schleudern kann, um einem Handgemenge aus dem Weg zu gehen. Also bereitet Euch darauf vor, Eure Feinde zu Wasser, zu Lande und in der Luft zu bekämpfen. Ihr könnt über schwierige Stellen hinüberspringen und von Stein zu Stein hüpfen, egal ob Ihr Euch kleine Felsen oder richtige Klippen aussucht. Solange Ihr Euch in einer Stufe fortbewegt, ist der Spielablauf ziemlich langsam. Das tötet nicht nur die Motivation im Spiel, sondern macht auch die ganze Steuerung irritierend und ruckartig. Die Feinde und Endgegner sind auch recht leicht zu besiegen – normalerweise braucht Ihr nicht mehr als einen oder zwei Treffer, und sie sind hin. Ältere Spieler werden sich ärgern, wenn Sie wirklich ca. 130,- Märker für dieses Spiel lockermachen. Hübsche Hintergründe allein reichen nicht aus, wenn der Spielablauf keine neue Herausforderung darstellt. Jüngere Spieler werden das Modul mögen, weil sie es innerhalb einer Woche durchspielen können, ältere Spieler werden dagegen das Gefühl haben, daß in der Spielekiste bereits zehn ähnliche Spiele schlummern.

● **Eva Hoogh**







PROTIP Es ist nicht gut, immer dem offensichtlichen Pfad zu folgen. Es gibt einige versteckte Durchgänge und Räume, die Extraleben enthalten. Auf diese Weise seid Ihr nicht auf Continues angewiesen.

SUSANNE MEINT:

Als Journalist möchte ich mal ein paar Worte über den Standard der zur Zeit veröffentlichten Spiele verlieren: Jede Menge Plattformspiele, die sich ähneln, wie ein Ei dem anderen; Hook ebenso wie Blades of Vengeance, Robocop 3 und Dracula gehören in diese Kategorie. Wann werden die Programmierer begreifen, daß das Spielprinzip der wesentliche Faktor ist? Werden Plattformspiele nach dem Baukastenprinzip zusammengeschustert? Das eigentliche Programm (Hüpfen und Springen) steht fest und die Programmierer setzen nur noch niedliche Hintergründe ein. Während der goldenen C-64 Zeit waren Spiele dieser Art für ca. 10,- DM im Handel! Ich kann potentielle Käufer nur warnen: Einige Spiele sind wirklich nur schnell zusammengeschustert, und werden für stolze 130,- DM verkauft. Sicherlich wäre es eine gute Idee, solche Spiele im Rahmen einer Budgetreihe zu veröffentlichen – alles andere ist reine Geldschneiderei!



HOOK

SONY ● DM 130,- ● IMPORT

FORMAT	8Mbit
SPIELER	1
STUFEN	10
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	Continues-Option

ACTION 90% | 10% STRATEGIE

GRAFIK 82%

▲ Die Hintergründe sind sehr farbenfroh und mit viel Liebe zum Detail erstellt.
▲ Es gibt jede Menge verschiedene Bösewichter und Endgegner, mit denen Ihr Euch auseinandersetzen müßt.

MUSIK 77%

▲ Die verschiedenen Melodien während des Spieles sind von Stil her langsam und gefühlvoll.
▼ Die Geräuscheffekte an verschiedenen Stellen sind unbefriedigend und gehen in der Musik unter.

SPIELABLAUF 63%

▲ Ihr könnt unheimlich gut in Hook einsteigen, da die Feinde mit wenig Nachdruck angreifen.
▼ Das Steuern von Peter Pan kann nervig werden und der langsame Spielablauf tut ein Übriges.

ANFORDERUNG 65%

▲ Besonders jüngere Spieler werden Ihren Spaß daran haben, mit der bekannten Figur herumzusegeln.
▼ Für die meisten wird es die Art Spiel sein, die man ein paarmal zur Hand nimmt - und dann nie wieder.

PROSCORE 64 %

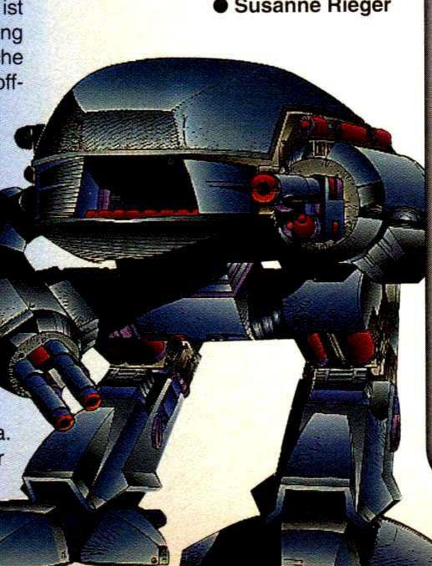
Hook hat ein paar nette Ansätze, die Szenarien sind jedoch nichts Außergewöhnliches. Jüngeren Spielern werden die Fortschritte Freude bereiten, aber die Mehrheit wird hier nichts Neues finden.

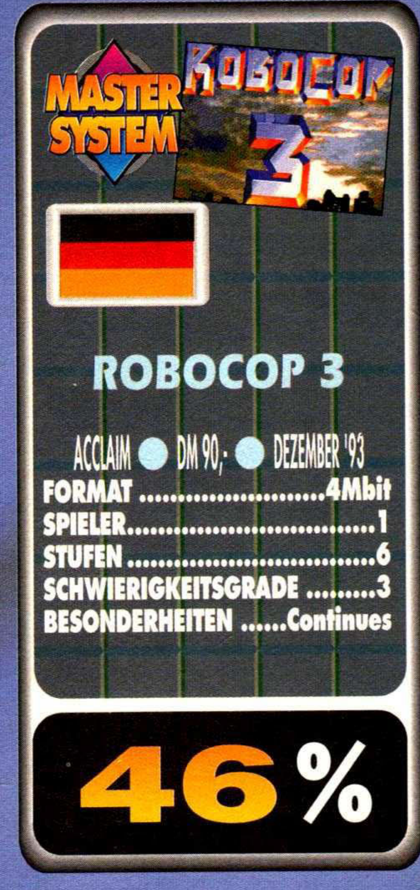


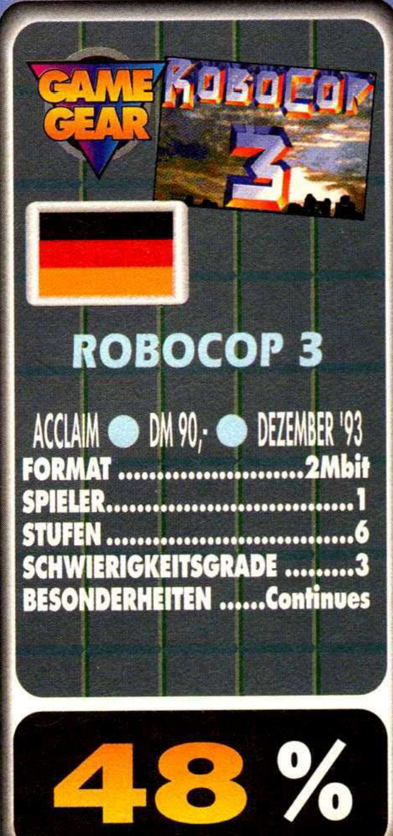
Robocop ist die ultimative Antwort auf Verbrechen. In diesem Modul dreht sich alles um die Stadt Detroit, die von gefährlichen Gangs terrorisiert wird. Unglücklicherweise ist Robocop 3 technisch ein Rückschritt. Das Spielprinzip besteht aus einem schlichten Plattformspiel mit dem üblichen Recht/Links-Scrollen, wie Ihr es aus zahlreichen anderen Straßenkampfspielen gewöhnt seid. Ihr könnt Euch das Szenario leicht vorstellen: Aus den Fenstern der Hochhäuser decken Euch die Finsterlinge mit reichlich Feuer ein, während auf dem Boden die Feinde in immer gleichen Mustern auf Euch einstürmen. Die Robocop-Figur an sich ist bei ihren Bewegungen recht statisch und sowohl Steuerung als auch Animation der Figur lassen zu wünschen übrig. Robocop hat fünf verschiedene Waffen zur Verfügung, mit denen er sich verteidigen kann. Ihr beginnt das Spiel mit einer einfachen Pistole, die Ihr durch die Aufnahme geeigneter Power-Ups aufrüsten könnt. Die Waffenpalette reicht dann von einer 3-Weg-Pistole über Laserwumme und Flammenwerfer bis hin zum Raketenwerfer. Ich könnte mich jetzt noch lang und breit über andere Mängel auslassen, aber die sind ebenso im Game Gear-Test beschrieben. Für ein 8-Bit-System haben die Grafiken einen recht hohen Standard, aber der Spielablauf ist einfach zu steif und bietet wenig Neues. Der Sound ist nervig und bietet hauptsächlich immer wieder die gleichen Kampfgeräusche. Wäre das Spiel voriges Jahr veröffentlicht worden - OK. Heute gibt es jedoch reichlich bessere Spiele und ansprechendere Spielprinzipien. Finger weg!

Robocop ist die perfekte Antwort auf Gewalt und Gesetzesbrecher. Die Menschmaschine wurde von Cybernetic erfunden und ihre Aufgabe ist es, in den Straßen von Detroit einmal richtig aufzuräumen. Zu diesem Zweck kann Robocop fünf verschiedene Waffen benutzen und ist mit einer fortschrittlichen Panzerung ausgestattet. Der halbmechanische Gesetzeshüter ist die letzte Hoffnung der Bürger von Detroit, die von einer Verbrechenswelle ungeahnten Ausmaßes heimgesucht werden. Die Umsetzung auf das Game Gear weist kaum Unterschiede zur Master System-Version auf und präsentiert sich wie viele ältere Veröffentlichungen zum gleichen Thema. Glücklicherweise ist der Mangel an Animation des Charakters auf dem Game Gear nicht so offensichtlich, wie auf dem Master System - manchmal hat der kleine Bildschirm auch seine Vorteile... Grafisch sind die Hintergründe farbenfroh und recht ansprechend. Leider fehlt die Atmosphäre, die man von einem Actioncharakter wie Robocop erwartet. Immerhin ist der Spielablauf ein bißchen schneller als auf dem Master System, was sich durchaus positiv bei der Steuerung bemerkbar macht. Die Kampfsequenzen werden dadurch etwas flüssiger. Auf der anderen Seite ist der Sound enttäuschend und kann nicht viel zu einer Steigerung des Spielspaßes beitragen. Einige von Euch werden sicher die Herausforderung annehmen, die speziell in fortgeschrittenen Stufen kernig wird. Insgesamt jedoch sind die schwachen Leistungen in Bezug auf Sound und Action enttäuschend. Die Fans von Robocop werden dieses Spiel sicher kaum in einem engen Zusammenhang mit dem Actionstar aus dem Film sehen...

● Susanne Rieger



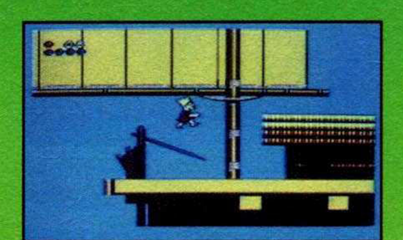




TEST

BART Vs THE WORLD

Bart Simpson hat es doch tatsächlich geschafft, in einem Kunstwettbewerb den ersten Preis zu gewinnen. Kaum zu glauben, und doch wahr! Klar ist, daß bei Bart Simpson so etwas normalerweise nicht vorkommt! Und tatsächlich wurde der ganze Wettbewerb von Montgomery Burns eingefädelt, der das örtliche Atomkraftwerk betreibt. Der Wettbewerb ist nur eine geschickt angelegte Falle, um sich an den Simpsons zu rächen. Denn Mr. Burns hat das Chaos nicht vergessen, das Homer in seinem Werk angerichtet hat. Zu diesem Zweck hat er alle Verwandten auf der Welt eingespannt, um Barts Weltreise zu sabotieren. Ausgerüstet mit einer Tasche voll Knallfrösche, macht sich Bart mit seiner Familie auf, um viele, viele Krusty-Symbole einzusammeln. Das Spiel ist dabei in die verschiedenen Länder



aufgeteilt, die Bart besuchen kann. In jedem Land kann Bart dann in bewährter Plattformmanier oder als Bartman alle Ecken und Enden nach den Krusty-Symbolen absuchen. Für jeweils 15 der kleineren Symbole bekommt er ein Freileben. Am Ende jeder Stufe gilt es dann, einen von Mr Burns Verwandten zu besiegen, der die Funktion des Levelwächters innehat. Damit die ganze Aktion nicht zu eintönig wird, sind immer wieder kleine Spiel-im-Spiel-Optionen eingebaut, wo Bart sich zum Beispiel am klassischen Verschiebefix versuchen kann. Jetzt liegt es an Euch, wieviele der Reiseländer Bart zu Gesicht bekommt und wieviele Krusty-Symbole er mit Hilfe seiner Familie einsacken kann.

Recht witzig gelungen ist das Reiseland Ägypten, wo Bart sich unter anderem mit dem gefährlichen Treibsand auseinandersetzen muß. In Ägypten gibt es aber auf der anderen Seite auch geheime Schatzräume, nach denen es sich lohnt, Ausschau zu halten.

Alles in allem ein weiteres Bart Simpson-Spiel, dem es ein wenig an Originalität mangelt. Bart Simpsons Fans werden begeistert sein, der Rest wird vielleicht eher nach anderen Spielen Ausschau halten. Vor dem Kauf erst einmal zur Probe spielen!

● mm



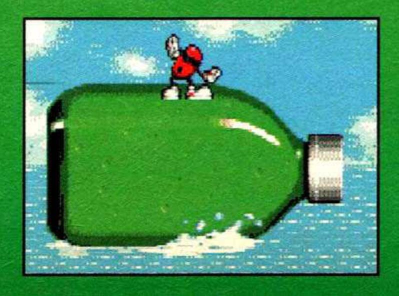


TEST



Es ist einfach cool, wenn man dem Punkt mit den dicken Backen zusieht, wie er sich über den kleinen Bildschirm bewegt. Die erste Stufe zeigt einen Kristall-Level, der seinem Bruder auf dem Mega Drive in nichts nachsteht. Hier wurde liebevoll und mit System tief in den Farbtopf gegriffen! Auch die nachfolgenden Stufen zeigen brillante Grafik, die Themen reichen dabei von "Unter dem Pier" bis hin zu Türmen, die aus Spielkarten gebaut wurden. Die Charakter bilden einen tollen farblichen Kontrast zu den Landschaften, die sich in sandgelb und hellblau präsentieren. Die Figuren sind übrigens durchweg toll animiert. Der Punkt selbst flippt natürlich in seiner coolen Art auf dem ganzen Bildschirm herum. Ehrlich gesagt macht das Zuschauen fast ebensoviel Spaß wie das Spiel an sich. Wenn es dann mal haarig wird, benutzt der Punkt Blasen, eine vergleichsweise harmlose Kampfmethode, aber das paßt sehr gut zur Thematik. Die Spielbarkeit ist ungefähr genau so hoch, wie auf dem Mega Drive. Es gibt aber genügend schwierige Situationen, mit denen Ihr Euch auseinandersetzen könnt. Außerdem ist es nicht einfach, die geforderten 60% (oder mehr) der Punkte einzusammeln, um Zugang zu der Höhle zu bekommen, in der auch ein Punkt gerettet werden muß. Wer sogar 80% schafft, der wird mit einem Bonusspiel belohnt. Selbiges findet in einem greulich grünen Szenario statt und der Punkt muß hier diverse Blasen als Trittstufen benutzen, um gefangene Punkte zu befreien und Power-Ups einzusammeln. Der Hauptcharakter ist wirklich originell und bringt viel Persönlichkeit herüber. Ein absolutes Schmankerl auf dem Game Gear, das man sich nicht entgehen lassen sollte.

● susa







IM ABO

Abonniere jetzt und bezahle nur DM 5,85 pro Heft anstatt DM 6,50!

UND

Du bekommst ein SegaPro-T-Shirt – umsonst!

- **SegaPro ist 100% farbig – und 100% informativ!**

- **Es ist total actiongeladen – bei SegaPro ist richtig was los!**

- **SegaPro informiert zuverlässig über alle Spiele für die Sega-Konsolen sowie Hardware und bringt News aus Deutschland, den USA, Japan und Großbritannien. Wenn's in SegaPro nicht steht, passiert's nicht!**

- **ProTips sind Anleitungen zu den beliebtesten Spielen – und was für welche! Echte Screenshots, um Dir Schritt für Schritt zu helfen. Damit macht Dein Spiel erst richtig Spaß!**

SEGAPRO ABONNEMENT-FORMULAR

Ich halt's nicht mehr ohne mein SegaPro T-Shirt aus – Ich möchte SegaPro ab der nächstmöglichen Ausgabe zum Jahrespreis (12 Ausgaben) von:

☐ DM 70,20 (Deutschland)
☐ DM 99,20 (Europa)
☐ DM 128,20 (Rest der Welt)

abonnieren. Wenn ich mein Abo nicht mindestens 6 Wochen vor Ablauf der Frist kündige, ist es automatisch für weitere 12 Ausgaben gültig.

Ich bezahle mein Abo per Verrechnungsscheck (auszustellen an SegaPro, muß dem Coupon beiliegen, österreichische u. schweizer Abonnenten stellen Scheck in ihrer jeweiligen Währung aus).
Ich weiß, daß mein Scheck verarbeitet werden muß, *bevor* ich meine erste Ausgabe erhalte.

Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) ....
Datum ....

Bitte schickt meine SegaPro an folgende Anschrift (Dies ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit):

VORNAME / NAME ....
STRASSE / HAUSNUMMER ....
PLZ / ORT ....

1. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) ....
Datum ....

<u>Widerrufsrecht</u>: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift:

2. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) ....
Datum ....

Und jetzt? Schicke diesen Coupon an folgende Anschrift und freue Dich auf SegaPro:

SegaPro Abo-Service
Paragon Publishing Ltd
Postfach 101 905
44719 Bochum







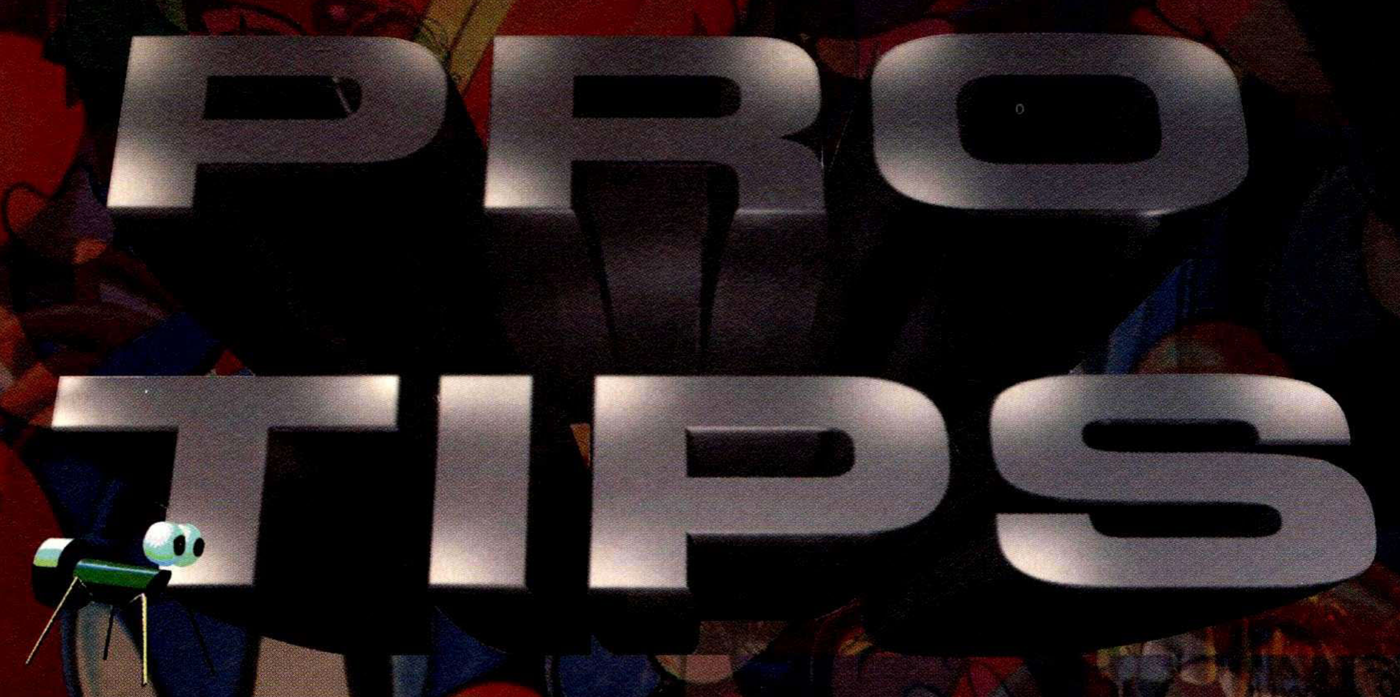
VIRGIN ENTERTAINMENT VERLOST:

10 COOL SPOT-MODULE:
5 GG-SPIELE UND 5 MS-SPIELE SOWIE 20 COOL SPOT-T-SHIRTS WINKEN EUCH!
INTERESSIERT?
DANN VERSEHT EINFACH EINE POSTKARTE MIT EUREM NAMEN UND ANSCHRIFT UND VERGESST NICHT, ANZUGEBEN, WELCHES SYSTEM IHR EUER EIGEN NENNT!
DIE ERSTEN 10 GEWINNER KRIEGEN JE EIN COOL SPOT-MODUL,
DIE NÄCHSTEN 20 JE EIN COOL SPOT T-SHIRT.
EURE POSTKARTE MUSS BIS ZUM
28.FEBRUAR BEI UNS ANGEKOMMEN
SEIN.

SCHREIBT AN:
PARAGON PUBLISHING
124 OLD CHRISTCHURCH ROAD
DURHAM HOUSE
BOURNEMOUTH







**Wenn Ihr hinter Hinweisen, Tricks und bebilderten Lösungen herseid, seid Ihr hier an der richtigen Stelle!
Jeden Monat liefert Euch SegaPro ausführliche Tricks und Tips für alle Sega-Systeme!
Vergeßt aber nicht, daß diese Seiten ohne Eure Hilfe nicht zustande kommen könnten! Die beste Einsendung wird mit einem brandheißen Sega-Modul belohnt; na, wenn das kein Ansporn ist...
Schickt Eure Tips und Tricks an:**

**SegaPro Lesertips
Postfach 101 905
44719 Bochum.**



GAME GEAR

CHAPTER 1

Am Anfang solltet Ihr mehrere "Herbs" kaufen. Redet dann mit allen Leuten, bis Ihr einen Mann findet, der die Prinzessin in einer Taverne gesehen haben soll. Geht zur Taverne und rettet sie (die Prinzessin), am nächsten Tag bekommt Ihr den Ring 1 und den Auftrag, die Prinzessin nach Mahamood zu bringen. Folgt dem Geheimgang und eilt zum Hafen. Nachdem Euch General Kohle besiegt hat, wacht Ihr im Lager der Wiederstandskämpfer auf; wenn Ihr den Türwächter ansprecht, bekommt Ihr einen "Herb". Wer mit der Prinzessin redet, darf sich ausruhen, um HPs aufzufrischen. Verlaßt nun das Versteck, geht durch den Geheimgang zurück ins Schloß. Redet mit der sterbenden Wache und Ihr erhaltet den "Key of Shanadar". Jetzt könnt Ihr die Schatzkammer betreten. Wenn Ihr die Wunderlampe mitnehmt, schließt sich Genie Eurer Party an. Nun müßt Ihr zurück zum Hafen, mit dem Varyu-Zauber den General einkreisen und ihn töten.

Chapter 2

Redet mit allen Leuten auf dem Schiff und kauft "Silk" für das "Genie". Wenn Ihr unter Deck gerufen werdet, sprecht wieder jeden an. Jetzt schließt Saleem sich Eurer Truppe an. Wer danach den Kapitän noch einmal anspricht, erhält mehr Geld. Eilt nun ins Dorf, sprecht mit jedem und geht zurück zum Schiff. Nach dem Fight marschiert Ihr wieder ins Dorf und redet mit jedem. Jetzt könnt Ihr den Tempel betreten, stellt Euch links vom Altar hin und schießt ihn mit Knopf 2 beiseite. Mit dem nun zu findenden Hilfsmittel könnt Ihr die überaus zähen und starken Monster (die wie Statuen aussehen) einschläfern und zerstückeln. Versucht, eine Inselschrift zu lesen, sprecht dann mit dem "Elder", danach mit dem zweiten Mann im Raum, dann wieder mit dem Elder. Jetzt habt Ihr den "Mirror of Knowledge", der Euch hilft, die Inselschrift zu lesen. Sucht die Tafel mit dem Namen des Monsters und besiegt es anschließend. Am Ende des Dungeons findet Ihr den Teleport-Spruch (Raag).

Chapter 3

Redet mit allen im Schloß und in der Stadt (auch mit dem Deserteur). Teleportiert Euch zuerst nach Gylan und versucht, ins Schloß zu kommen. Sprecht dann mit den Weisen im Schloß (zurückteleportieren!) und danach mit den Deserteuren. Mit dem nun erhaltenen "Passport" könnt Ihr "Gylan" betreten. Kämpft Euch zur Prinzessin durch und Ihr fallt in einen Kerker. Sprecht mit dem Agmar. Besiegt den nun erscheinenden General und Ihr erhaltet 4000 Erfahrungspunkte, versucht deshalb, alle Mitglider der Truppe am Leben zu erhalten. (Vergeßt nicht, den General einzukreisen!) Jetzt schließt sich Agmar der Truppe an. Nehmt den "Key of Gylan" und Ihr könnt fast alle Türen in Gylan öffnen. Durchsucht auch die Skelette, um Gegenstände zu erhalten. Eilt zum Knopf, versucht, ihn zu betätigen, fallt wieder durch die Falltür und betätigt den Knopf erneut. (Der Schalter ist links oben im Labyrinth), so kann die Falltür geschlossen werden. Holt die Prinzessin aus der Zelle, geht aus dem Schloß und vernichtet die drei Elitesoldaten.

Chapter 4

Sprecht zunächst mit dem König, dann mit der Prinzessin, um das Amulett zu erhalten. Nachdem Ihr mit dem Weisen gesprochen habt, teleportiert Euch nach "ULK". Besiegt die Banditen und sprecht mit dem anderen Weisen. Geht anschließend zum Versteck der Banditen und versucht, hineinzukommen; nun geht zurück ins Dorf, unterhaltet Euch mit allen Leuten und begebt Euch wieder zum Versteck. Versteckt Euch hinter den Bäumen, dann kommen einige Banditen und verraten Euch das Paßwort.

Jetzt könnt Ihr hinein. Beim Banditen im oberen Teil der Höhle, antwortet ihm mit "Yes". Geht weiter nach oben; wenn Ihr den Hammer habt, könnt Ihr die "Tomb of the Wise" betreten. Sucht den "Khasala"-Spruch und wendet ihn bei der Lava an. Das Rätsel bei der Eisfläche mit der Treppe ist ganz einfach: Rutscht zur Schatztruhe neben der Treppe, schlittert nun nach rechts, dann nach unten, nach links, nach oben und wieder nach links (Ihr müßt warten, bis Ihr bei einer Schatztruhe stehenbleibt!!). Der Ring 2 wird von Gargoyles bewacht. Wenn Ihr das Labyrinth verpaßt, wird Euch die Lampe gestohlen. Eilt ins Dorf, sprecht mit dem "Resistance-Leader" und es wird ein Schiff am Fluß auf Euch warten. In Shanadar angekommen, geht in denThronsaal und tötet den "King" und "Genie".

Chapter 5

Besiegt zuerst Al Karviar in Gylan und nehmt den "Key of Empire". Dieser Schüssel öffnet die Tür mit den Energiesperren, welche mit "Kshasla" überwunden werden. Nach dem zweiten Kampf mit Al Karvia, der am Ende des Labyrinths wartet, werden versehentlich die Ringe verbrannt. Wenn der Weise in Mahamood von der Ringasche erzählt, geht zu dem Topf, in dem die Ringe verbrannt wurden. Nehmt die Asche heraus, geht zum Weisen zurück, redet mit ihm. Wenn Ihr eine Gruppe von Leuten seht, sprecht mit ihnen. Sobald Saalem sagt, daß man nach Zyklat gehen soll, teleportiert Euch zu diesem Ort; wenn Ihr die "Pillows of Dream" findet, verwendet sie nicht. Wenn Ihr sie verwendet, schläft der Charakter, der sie geschluckt hat, für immer ein. Besiegt "Roc", der im Turm wohnt und er bringt Euch in eine andere Welt. An den Statuen geht nur links vorbei, sonst müßt Ihr mit ihnen kämpfen. Sprecht bei den drei großen Statuen, zuerst die rechte, dann die linke und zum Schluß die mittlere an. Berührt den Teleporter und besiegt anschließend "Aghaim".

THE END

Eingesendet von Ernst Naschenweng, Wien



GAME GEAR

Rundenanwahl & Unverwundbarkeit:

Geht im Optionsmenü auf Soundtest und wählt Nummer 11 an. Nun drückt Knopf 1 und 2 gleichzeitig. Unten erscheint nun: Damage (on/off) und "Start Stage".

von Jörg Gronowski, Bochum.



Ist Eurem Spot die Luft ausgegangen oder kommt Ihr mit einem Level nicht zurecht? Drückt doch im Pausenmodus einfach A, B, C; B, A, C; A, B, C; B, A, C...schon seid Ihr nicht nur im nächsten Level, sondern auch unverwundbar.

Eingesendet von Dennis Reiff, Karlsruhe.

TIP DES MONATS

ERNST NASCHENWENG aus WIEN gewinnt:

STREETS OF RAGE II !!



TAZ-MANIA

MEGA DRIVE

Unsterblichkeit: Drücke nach dem Sega-Logo und nachdem Taz das "s" verschlungen hat, auf Joypad 1 & 2 gleichzeitig ABC und Start. Nun muß es "klingeln". Dann ganz normal starten.

Wenn man dann pausiert und auf "C" drückt, erscheint ein Zahlencode. Drücke ABC und Start hintereinander. Nun blinkt Taz und ist unsterblich. Wenn Taz aufhört, zu blinken, kann der Vorgang beliebig oft wiederholt werden. In der Mine im Wagen oder im Eis verliert Taz aber trotzdem Energie.

Mario Domeyer, Dahlheim



GOLDEN AXE II

MEGA DRIVE

Maximale Magie:
Um alle Zaubersprüche zu erhalten, haltet einfach den Knopf A gedrückt, wenn Ihr gegen das Hauptmonster kämpft. Laßt die Taste A los, wenn Ihr den Bonuslevel erreicht. Tötet keinen der Zauberer und benutzt nicht so viele Zaubersprüche gleichzeitig, da das Spiel sonst stehenbleibt.

Level-Auswahl:
Wenn die Demo läuft, drückt A, B, C und Start gleichzeitig. Wählt OPTIONS an. Während Ihr A gedrückt haltet, drückt gleichzeitig B und C. Geht auf EXIT. Und wieder, während Ihr A gedrückt haltet, B und C gleichzeitig drücken. Nun geht auf PLAY und drückt noch einmal die A-, B- und C-Tastenkombination. Geht nun zu NORMAL GAME und drückt die bekannte Kombination. Nun wählt Ihr Euren Lieblingscharakter aus, während A gedrückt bleibt. Nun drückt B, C und Oben, während A immer noch gedrückt ist. Nun erscheint eine Nummer auf dem Bildschirm. Mit den A- und B-Buttons könnt Ihr nun den Level anwählen und mit START kommt Ihr in den gewünschten Level. Taste A darf während des Spiels nicht gedrückt werden, bis Ihr wieder im Auswahlmenü seid!

Eingesendet von Jan Hartung, Altenburg

RANGER-X

LEVEL BEENDEN

Pausiert das Spiel mitten im Level und drückt: Oben, Unten, Oben, Unten, Oben, Unten, C, B, A, Rechts und Links. Jetzt fängt die Musik wieder an zu spielen. Drückt nun "B", um den Level zu beenden.

Jörg Gronowski, Bochum



MEGA DRIVE



TEAM USA BASKETBALL

MEGA DRIVE

Paßwörter:

USA - ANGOLA	4SGCRBY
USA - JUGOLAW.	4RJCRM4
USA - HOLLAND	4TKCRJO
USA - CANADA	4Q1WRD1
USA - KROAT.	4S13RBR
USA - SPAN.	4T17RKH
USA - ITALIEN	4QT7RD5
USA - GUS	4ST7RBR
USA - SLOW.	4RT7RHF
Siegerehrung	PHRHRBH

Eingesendet von Florian Maier, Stetten

ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE

MEGA DRIVE

Im letzten Level gibt es eine Abkürzung: Fliege mit dem Hubschrauber ganz nach oben, bevor Du ins Schloß gehst. Wenn es nicht mehr weitergeht, nach rechts fliegen, den Hubschrauber verlassen und im Kriechgang gegen die Mauer boxen: Eine Öffnung erscheint, durch die man hineinkann.

Eingesendet von Mario Domeyer, Dahlheim





Level 1

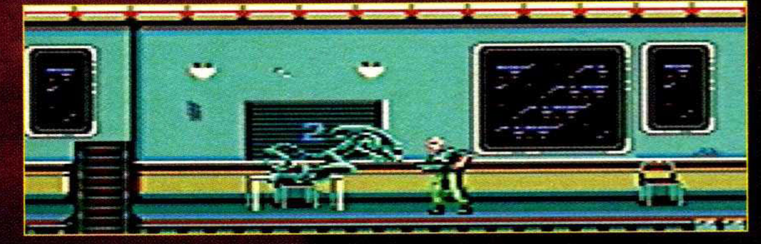
Wenn Ihr auf dem ersten Bildschirm auftaucht, klettert die erste Leiter herunter und rennt nach links, um die ersten beiden Gefangenen einzusammeln. Nehmt den Lift zur Plattform hoch, springt runter, nach rechts und durch die Tür: Sammelt die nächsten zwei Gefangenen ein. Kriecht in den Belüftungsschacht, dann hoch und rechts, die letzten beiden Gefangenen warten dort auf Euch. Jetzt geht's zurück zum Belüftungsschacht, nach rechts und runter zum Umkleideraum, dann wieder rechts in die Freiheit.

Level 2

Beginnt Level 2, geht hoch und rechts, um den ersten Gefangenen einzusammeln, dann nach links zur letzten Leiter. Jetzt geht Ihr hoch zum ersten Flur, wendet Euch nach rechts, hoch, links zu zwei weiteren Gefangenen. Geht zur Oberfläche, rennt nach rechts, bis Ihr einer Leiter ansichtig werdet, die nach unten in ein Zimmer mit Alien-Eiern führt. Feuert auf die Eier, Gesichtsklammerer springen heraus, ballert mit dem Gewehr auf sie und rettet die Geisel. Jetzt geht's zurück zur Oberfläche, wo Ihr die letzten beiden Gefangenen befreit habt. Wendet Euch nach rechts und runter, Ihr solltet Euch einen Level über dem wartenden Alien befinden. Benutzt die zweite Leiter nach unten, geht durch den Belüftungsschacht und dann nach rechts, wo ein weiterer Gefangener auf Euch wartet. Geht jetzt nach links, runter, rechts, um die letzte Geisel zu befreien. Entkommt, indem Ihr nach links, runter und rechts zum Ausgang kriecht.

Level 3

Eilt nach rechts, runter und wieder rechts, dann wieder hoch, um drei Gefangene einzusammeln. Rennt zurück und runter nach links, dann zweimal runter. Springt von der Leiter und greift Euch drei Geiseln. Kriecht durch den Belüftungsschacht zum Ausgang, wo Ihr eine Leiter findet, die zu weiteren zwei Gefangenen hochführt und zurück geht's zum Belüftungsschacht und in den Aufzug. Ihr bleibt dort, bis Ihr die Geisel oben befreit habt, springt dann schnell aus dem Lift und hüpft in den nächsten Gefangenen. Geht zurück in den Lift und springt auf die Plattform; geht zum Belüftungsschacht und kriecht hindurch und runter. Werdet Ihr des Ausgangs ansichtig, krabbelt in die entgegengesetzte Richtung, um den letzten Gefangenen zu befreien und danach geht's endlich zum Ausgang!



Alien-Wächter

Ganz einfach, wagt Euch ganz nahe an die Dame heran und schießt sie voller Blei. Das sollte sich als nicht besonders schwierig erweisen, da sie nur auf und nieder springt und versucht, auf Euch zu landen. Je weniger Zeit es in Anspruch nimmt, sich der Wache zu nähern, desto schneller könnt Ihr sie erledigen. Haltet den Knopf einfach jedesmal gedrückt, wenn sie sich auf Bodenlevel befindet und sie hat keine Chance...Am Ende explodiert sie mit viel Blut und weißen Feuerwerkskörpern!

Level 4

Um in diesem Level die schnellste Route ausfindig zu machen, schaut Euch ganz einfach unsere detaillierte Karte (rechts oben) an.

Level 5

Begebt Euch nach vorne und im Lift einen Level weiter nach unten, dann nach links und die Leiter runter, um zwei Gefangenen zur Hilfe zu kommen. Jetzt geht Ihr die Leiter wieder hoch, nach links und im Lift einen Level wieder runter zum nächsten Gefangenen. Betretet den Lift, geht dann nach links zum Ende, runter und den nächsten Lift abwärts: Rechts findet Ihr eine Geisel. Geht dann die Leiter hoch, nach rechts und Ihr findet...(was wohl?) Betretet den Lift nach oben, dann nach rechts, nehmt den nächsten Aufzug wieder nach unten. Bekämpft die Aliens, die Euch dort auflauern und wendet Euch wieder nach links und die Leiter ganz nach unten. Rennt zum Belüftungsschacht und kriecht hindurch; achtet beim Ausgang auf die zahlreichen dort präsenten Außerirdischen. Am besten bekämpft Ihr sie mit dem Flammenwerfer, denn sie fallen ganz einfach vom Dach, gar nicht weit von Ripley!

Level 6

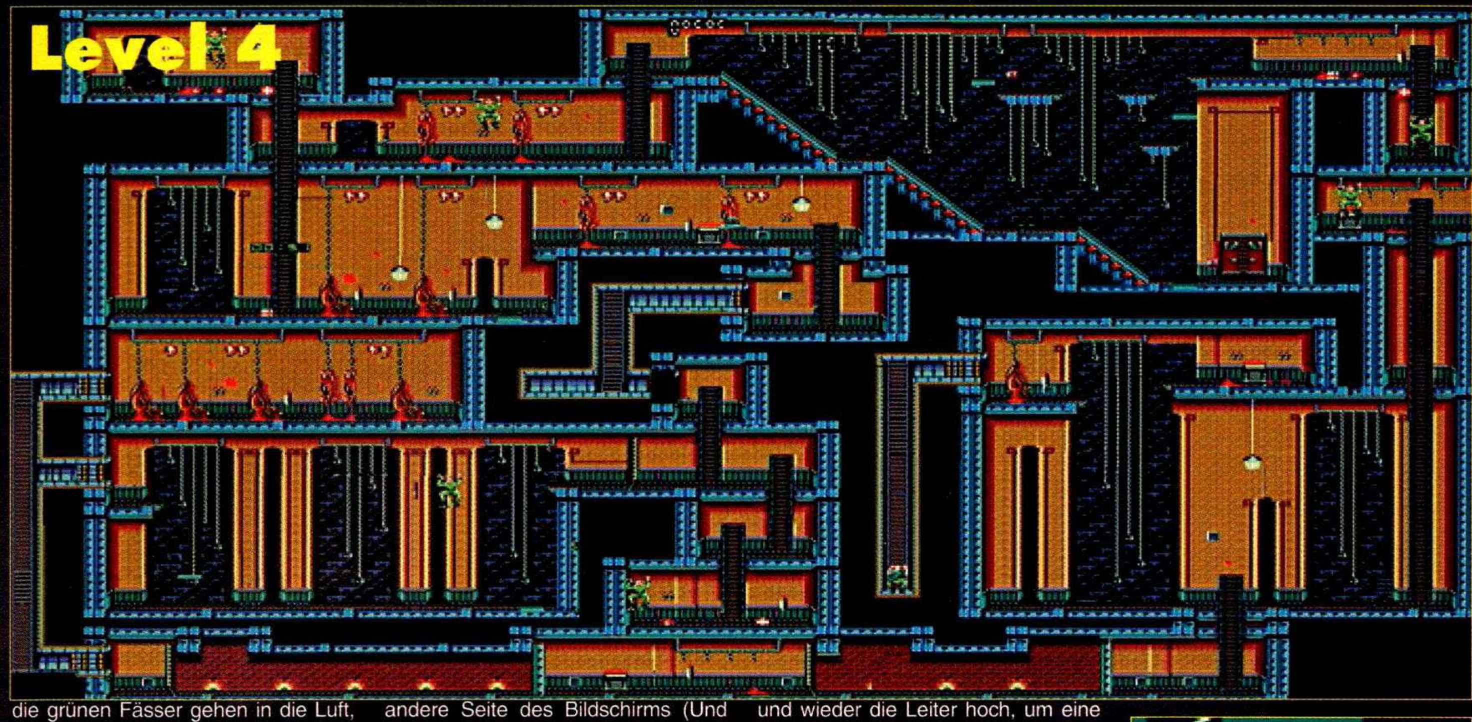
Rennt nach rechts und die Leiter runter, zur Rettung eines Gefangenen; klettert dann die Leiter wieder hoch, wendet Euch nach rechts und springt auf die Plattform runter. Klettert die Leiter wieder runter, um einem anderen Gefangenen zur Hilfe zu kommen, saust die Leiter wieder hoch, stoppt in der Mitte und wendet Euch nach rechts. Fahrt mit dem Lift hoch, springt von Plattform zu Plattform, um eine Geisel zu schnappen. Geht nach links und springt auf den Boden, bevor Ihr Euch nach rechts wendet (achtet hier auf Eure Waffen, denn





In der Einführung zu Alien 3 wird gewarnt: "Vergeßt nicht, es ist nur ein Spiel...". Na, Gott sei Dank, ich hatte schon gefürchtet, ein kleiner Schelm hätte meine Konsole an einen Virtual Reality-Simulator angeschlossen - die Grafik war so realistisch!! Es ist nicht nur schöner Schein, Alien 3 ist wirklich eine erstklassige Umsetzung des MD-Spiels, mit dem es viele Ideen und Effekte teilt.

Die Handlung ist mit dem viel einfacheren "auf Plattformen herumrennen und Geiseln retten"-Szenario vertauscht worden, das uns zur Genüge bekannt ist. Ein genau einzuhaltendes Zeitlimit ist gegeben und ohne unsere hilfreichen Tips könnte es sein, daß Ihr im Kreis herumrennt... Paßt genau auf!



die grünen Fässer gehen in die Luft, wenn sie getroffen werden).

Klettert die Leiter zu einem Gefangenen runter, rennt dann die nächste Leiter ganz nach unten. Rechts befindet sich eine weitere nach unten führende Leiter, benutzt sie und macht dann den Aufzug ausfindig, bevor Ihr nach oben geht, um einen Gefangenen zu retten. Springt danach über das Loch.

Kriecht durch den Lüftungsschacht und haltet die Augen immer nach dem Außerirdischen offen, der Euch zu behindern trachtet; schmeißt eine Granate auf den wartenden Alien in den Schacht und kriecht durch: Ihr könnt einen weiteren Gefangenen aufgreifen. Benutzt den Lift zur Linken und klettert die Leiter zu einem Gefangenen runter, dann wieder hoch und im Lift nach oben. Geht nach rechts, die Stufen runter, greift Euch den Gefangenen, klettert die Stufen hinauf, dann mit dem Lift um einen Level nach oben, nach rechts, die Leiter runter und wieder nach rechts zum Ausgang. Puuuh!

Alien-Wächter

Wenn die Mutter auf die Plattform über Euch springt, rennt auf die andere Seite des Bildschirms (Und weicht den Geschossen aus!), dort wird sie Euch nicht angreifen. Feuert gnadenlos auf sie und achtet auf die explodierenden Projektile, die aus ihrem schleimigen Maul geschossen kommen!

Level 7

Steigt die Leiter hoch und befreit den ersten Gefangenen. Klettert dann einen Level runter, geht nach rechts die Leiter hoch, dann wieder rechts und wieder die Leiter hoch, um eine Befreiungsaktion zu versuchen. Klettert die Leiter wieder runter, rettet weitere zwei Gefangene und es geht per Leiter wieder einen Level höher. Klettert die Leiter runter und befreit den Gefangenen, bevor Ihr Euch wieder daran macht, die Leiter herunterzusteigen, um...(na??) richtig, einem weiteren Gefangenen zur Freiheit zu verhelfen.

Klettert die Leiter wieder runter und geht nach links zu einem Gefangenen. Geht nach rechts, die









Leiter runter, wieder rechts und die nächste Leiter hoch...ganz oben befindet sich ein Gefangener. Nehmt Ripley mit Euch die Leiter runter und benutzt den Lift, bevor Ihr nach rechts mitten durch eine Gruppe von Außerirdischen wandelt – die meisten lassen sich vom Dach fallen, um auf Ripleys Kopf zu landen.

Level 8

Geht die Leiter runter, dann nach rechts (seht Euch nach den kriechenden Aliens um!), steigt die nächste Leiter hinauf. Wendet Euch nach rechts und die nächsten beiden Leitern hinunter zu einer Geisel. Geht nach rechts und einen Level runter, um die Brutstätte der Außerirdischen zu zerstören und den sich hier befindlichen Gefangenen zu retten. Haltet Euch links und springt von der Plattform in die Oubliette, die voller Aliens ist; haltet Euren Flammenwerfer bereit, ein Gefangener wartet!

Fahrt im Lift hoch, geht nach rechts und im nächsten Lift hoch, um eine Geisel zu befreien. Fahrt im Lift wieder runter, rennt nach links, springt über das Loch und klettert die Leiter runter. Schnappt Euch den Gefangenen, ballert auf das Ei, steigt die nächste Leiter zwei Stockwerke hoch, feuert auf das Ei und rettet das arme Opfer. Klettert die Leiter nach oben und fahrt im Lift hoch, um eine weitere Geisel zu retten und jetzt im Lift und die Leiter runter, wendet Euch nach rechts und springt auf den Lift oder in die Oubliette. Nehmt den Lift nach oben und wendet Euch nach rechts, klettert weiterhin die Leitern nach oben, bis Ihr die Spitze erreicht.

Level 9

Springt nach unten und über das Loch zum ersten Gefangenen dieses Levels. Klettert drei Leitern runter und tötet das Alien, steigt ein Stockwerk tiefer, bewegt Euch zur rechten Leiter hin und zum Gefangenen; verbrennt den Alien, der Wache steht. Nehmt den Lift nach oben und klettert die folgende Leiter hinunter. Wendet Euch dann nach rechts und die Leiter zu einer Geisel hoch. Erledigt das Alien und springt auf den Boden zu einem Gefangenen. Klettert die Leiter hoch und dann nach links (achtet immer auf die fiesen Löcher!) Steigt die Leiter hoch, geht nach rechts, dann geht's die nächste Leiter hoch. Geht nach links und fahrt mit dem Lift hoch, dann nach rechts und die Leiter wieder runter. Nehmt einen Sprung nach rechts über das Loch. Klettert die Leiter hoch, um den Gefangenen zu befreien, dann Leiter, Lift und Leiter abwärts zu einem weiteren Gefangenen. Steigt die Leiter runter, den Lift hoch, dann den nächsten Lift hoch. Steigt danach die Leiter runter, fahrt den Lift runter, um ein wenig wohlverdiente frische Luft zu schnappen.

Level 10

Folgt unserer detailgetreuen Karte, um die richtige Route ausfindig zu machen und den Level in Spitzenzeit zu beenden.

Level 11

Klettert mit Blutlust und Zerstörungswut auf die Xenomorphs im Herzen die erste Leiter abwärts, um zwei Gefangene zu befreien und eilt schnellstens zur nächsten Leiter, um einen weiteren Gefangenen einzusammeln. Steigt die nächste Leiter nach unten und befreit den hungernden Gefangenen, bevor Ihr die Leiter wieder hochklettert.

Wendet Euch jetzt nach unten zur nächsten Leiter, um drei Geiseln zu befreien; wendet Euch nach links einem weiteren Gefangenen zu. Geht nach rechts die Leiter hoch, dann wieder rechts die Leiter hoch zu einem... ähmm (ich frage mich, zu wem wohl...)

Klettert die Leiter runter, wendet









Euch nach rechts und eine Geisel sollte vor Euch stehen. Steigt die Leiter hoch und Ihr könnt den Gefangenen erreichen. Geht nach links, schnappt Euch das Opfer und springt nach unten, wendet Euch nach rechts und am Ende erwartet Euch ein Gefangener. Steigt die Leiter hoch, greift Euch die Geisel, dann klettert eine weitere Leiter hoch und greift Euch eine weitere. Benutzt die Leiter, um in den zweiten Level zu gelangen, wo Ihr, nach links gehend, einen... Gefangenen ausfindig macht, geht danach zur Leiter zurück. Klettert die Leiter nach oben, wendet Euch nach links und runter zur nächsten Leiter, rettet einen Gefangenen und geht nach links zum Ende. Die Leiter runter und nach links geht's, um einen Gefangenen zu befreien. Begebt Euch zum untersten Level, geht nach rechts zur letzten Leiter, steigt einen Level hoch, geht nach rechts und flüchtet.

Level 12

Ihr solltet Euch inzwischen in einer ziemlich aufgeregten Stimmung befinden! Laßt die reizende Ripley die erste Treppe herunterpurzeln und geht nach links zur Befreiung des ersten Gefangenen, nach rechts zum nächsten Gefangenen, nach links und die Leiter hinauf, um zwei Geiseln zu retten. Steigt drei Leitern hintereinander abwärts, um (passenderweise) drei Gefangenen die Freiheit wiederzugeben, geht nach rechts zu 3 weiteren Opfern und nach links zur Leiter, klettert diese nach oben zu einem Gefangenen. Begebt Euch nun nach ganz unten rechts auf der Karte, klettert dann nach oben zum letzten



Gefangenen des Levels. Jetzt begebt Ihr Euch nach ganz unten links auf der Karte, laßt Euch auf alle viere nieder und kriecht durch den Lüftungsschacht.

Alien-Königin als Wächter

Dies ist relativ schwierig, aber mit einem kleinen Stückchen Schweineglück (und Timing!) könnt Ihr es schon schaffen! Klettert einfach einen Level runter und plant Eure Granatenwürfe so, daß die Außerirdische auf jeder Explosion landet, das sollte sie in Kürze ins Jenseits befördern. Achtet darauf, was aus ihrem Mund geflogen kommt und weicht ihm nach Möglichkeit aus. Sehr wahrscheinlich aber werdet Ihr ein paar Federn lassen müssen, aber damit war ja zu rechnen. Das ist eigentlich das Geheimnis hinter diesem ganzen Spiel (sehr philosophisch...)!

Level 13

Wandert ganz gemütlich nach rechts und springt über das Loch, geht dann nach rechts, und die Leiter runter. Jetzt geht's nach links. Eurer ersten Rettung entgegen, dann nach rechts zum Ende: Dort wartet ein Gefangener. Begebt Euch nach unten, wendet Euch ganz nach links und benutzt den Lift. Greift Euch den Gefangenen auf dem Weg nach oben und steigt oben ab. Diese Aufgabe ist recht schwierig, da sich am Rande der Plattform ein Alien befindet, der mit Bomben auf Euch spuckt...Springt, sobald der Lift angekommen ist, ganz nach rechts. Ihr solltet es gerade schaffen, erledigt den Alien, geht nach rechts und greift Euch den Gefangenen, bevor Ihr die Leiter hochsteigt und die linke Leiter zu einem weiteren Gefangenen hochklettert (Hilfe...wo ist das Ende?). Begebt Euch zuletzt im untersten Level ganz nach rechts und springt in den Aufzug. Fahrt mit dem Lift nach oben und kriecht durch den Lüftungsschacht zum Ausgang.

Level 14

Jetzt solltet Ihr gut in Fahrt sein und das Spiel schon als viel einfacher empfinden. Fahrt mit dem Lift runter zum Erdgeschoß und befreit die ersten beiden Gefangenen, geht dann zurück zum ersten Stock und nach rechts. Seht Euch nach dem Außerirdischen um, der sich hier am Boden versteckt hält. Fahrt zum obersten Stockwerk und wendet Euch nach rechts, um zwei Gefangene zu retten, geht dann ganz nach rechts und springt nach unten. Am einfachsten erlöst Ihr den sich unter Euch befindlichen Gefangenen, indem Ihr Ripley gegen die Rutsche werft. Das wird Euch zwar etwas Energie kosten, aber ich bin sicher, Ihr könnt es Euch leisten! Springt nach unten zu einem Gefangenen, steigt dann die Leiter zu einem weiteren Gefangenen hinab. Rennt nach rechts und laßt Euch durch das Loch auf den Lift fallen. Fahrt nun zum Erdgeschoß runter, steigt die Leiter hoch nach links und rettet die drei Gefangenen, begebt Euch zum Erdgeschoß zurück, zwischen die beiden Schmelzöfen, und links ist der Lüftungsschacht in die Freiheit - beinahe...

Level 15

Wird Euer Abzugfinger langsam müde? Gut, weiter geht's! Hockt Euch auf den Boden und feuert ein paar Munitionsrunden. Das wird den Außerirdischen freilegen, der sich im Boden versteckt, werft also ohne zu zögern den Flammenwerfer an und verbrennt die herannahenden Aliens. Steigt die Leiter hoch, um den Gefangenen zu erlösen und begebt Euch dann zum Lift, nehmt den Lift nach unten und springt auf die Plattform mit dem Typen drauf, der einige Probleme zu haben scheint - helft ihm!

Springt nach unten zu einem weiteren Gefangenen, steigt dann die Leiter runter und wendet Euch nach rechts, wo eine Geisel auf Euch wartet, wendet Euch nach ganz links und begebt Euch ins Erdgeschoß. Schnappt Euch den Aufzug abwärts, der sich ganz links befindet und klettert die Leiter hoch, wuchtet Euch über das Loch und laßt Euch nahe der Schmelzöfen runterfallen, laßt Euch dann zur unteren Plattform fallen, um einem Gefangenen zur Hilfe zu kommen.. Begebt Euch zur Plattform, die über dem Schmelzofen gelegen ist und springt von einer Plattform zur nächsten. Das ist leider etwas schwieriger, als es sich anhört, denn Ihr müßt Ripley von der Plattform schubsen, um einen Gefangenen zu erlösen. Ihr müßt sie von der Plattform auf die darunterliegende stoßen, dann zwischen den Plattformen springen. Achtet immer darauf, daß Ihr glatt abhebt und landet, denn eine falsche Bewegung bedeutet hier den sicheren Tod!

Sobald Ihr aber alle Opfer befreit habt, ist Euer eigener Weg in die Freiheit unbehindert.

Endgegner

Wir haben es geschafft: Das Ende dieses Superspiels ist erreicht. Wenn Ihr es bis hierhin geschafft habt (ohne zu mogeln), sollte Euch auch der letzte Obermotz keine Schwierigkeiten mehr bereiten. Geht aber nicht zu unbesorgt an die Sache heran: Die Munition geht Euch relativ schnell aus und Ihr habt keine Möglichkeit, sie wieder aufzuladen. Das allerletzte, was Ihr wollt, ist vermutlich, mit einem 10m großen Killer-Monster mit scharfen Zähnen und nicht besonders viel Geduld und Feingefühl in einen Faustkampf verwickelt zu werden...

"Mutter" wird dieser Menschenfresser genannt. Ihr seid am besten damit beraten, der Königin zu folgen, wenn sie im Zimmer umherflitzt und versucht, Euch mit ihrem enormen Gewicht zu zerquetschen und dann









zu allem Überfluß auch noch auseinanderzureißen. Es ist schwierig, aber nicht unmöglich: Heftet Euch einfach an ihre Fersen - immer das Gewehr im Anschlag - und haltet Euch stets bereit, zu rennen, wenn sie sich umdreht.

Diese Strategie muß außerdem beim ersten Mal Erfolg haben, denn, wie schon erwähnt, die Munition vermehrt sich nicht und man kann auch keine neue finden. Warnung: Das Endscreen ist eine herbe Enttäuschung:
Ripley bringt alles in Ordnung und entkommt unverletzt. Game over!

GROSSWILDJAGD



Hier sind ein paar allgemeine Tips, um Euch durchs Spiel zu helfen:
Um den Aufzug zu rufen, stellt Euch vor den Kontroll-Schalter und dem D-Pad hoch. In bestimmten Aufzügen müßt Ihr hoch und runter drücken, um den Lift zu kontrollieren, sogar, wenn es sich um einen horizontalen Lift handelt.
Benutzt das Gewehr gegen die Eier und die kleinen Gesichtsklammerer, und den Flammenwerfer gegen die Xenomorphs selbst.Wenn Ihr in der Ferne oder über der Leiter einen Außerirdischen ausmacht, der zwar keine unmittelbare Gefahr darstellt, aber Euren Weg blockiert, bekämpft Ihr ihn am wirksamsten mit explodierenden Schüssen.
Der Flammenwerfer ist mit Abstand die wirksamste Waffe, versucht, ihn immer angeschaltet zu halten, denn Überraschungsangriffe können nur mit dieser Waffe bekämpft werden.
Wenn ein Gesichtsklammerer Euch zu nahe tritt, schüttelt Ripley hin und her, um das Monster in die Flucht zu schlagen. Die Lüftungsschächte sind nicht immer einfach auszumachen, sie sind aber meistens flach. Drückt Ripley also die Wand hoch und sie wird sie finden. Lüftungsschäche können sehr gefährlich sein, denn man kann die Aliens nicht sehen, bis es zu spät ist...Schaltet in einer solchen Situation Euren Alien-Scanner ein. Er ist zwar nicht hundertprozentig genau, kann Euch aber über die Gegenwart eines Außerirdischen informieren
Geschwindigkeit ist immer wichtig, aber es ist noch wichtiger, den Level zu beenden; nehmt Euch also genügend Zeit, wenn Ihr die Xenomorphs aus den Wänden kommen seht! Ihr müßt die Gänge entlangrennen, doch unbekannte Stellen sollten mit Vorsicht angegangen werden. Die meisten Level sind mit Logik zu meistern und bewegen sich in eine Richtung. Wenn Ihr Euch wiederholt in denselben Gängen wiederfindet und immer noch nicht alle Gefangenen beisammen habt, geht in die entgegengesetzte Richtung, denn es könnte sein, daß Ihr wertvolle Zeit verschwendet! Wenn Ihr den Ausgang findet, bevor Ihr alle Gefangenen beisammen habt, ignoriert den Ausgang: Es hat keinen Sinn, sich nahe beim Ausgang aufzuhalten, wenn die Gefangenen sich auf der anderen Seite der Karte befinden. Merkt Euch, wo der Ausgang ist! Opfer müssen gebracht werden, entweder, um einen Gefangenen zu befreien, um Zeit zu sparen oder um lebenswichtige Munition einzusammeln. Am wichtigsten ist es jedoch, alle Gefangenen zu retten, ansonsten steckt Ihr in großen Schwierigkeiten...in der Gesellschaft von einigen sehr charmanten Mönsterchen!
Manchmal fallen rechts und links von Ripley Monster auf den Boden, Ihr müßt also lernen, den Flammenwerfer zu feuern, herumzuwirbeln und erneut zu feuern, ohne einem der Ungeheuer die Gelegenheit zu geben, Euch anzuspringen.

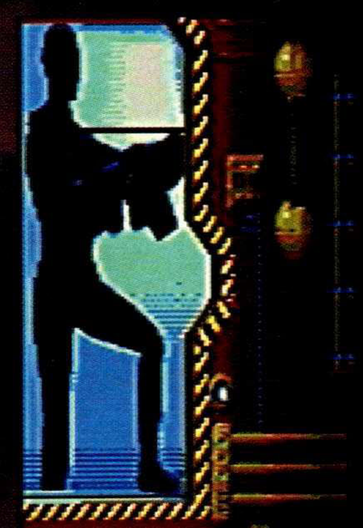


AUF EINEN BLICK

NAME: Alien 3
SPIELDAUER: 2 Tage
HÖCHSTES SCORE: 900, 850
LEVELANZAHL: 15
HERAUSFORDERUNG: mittel







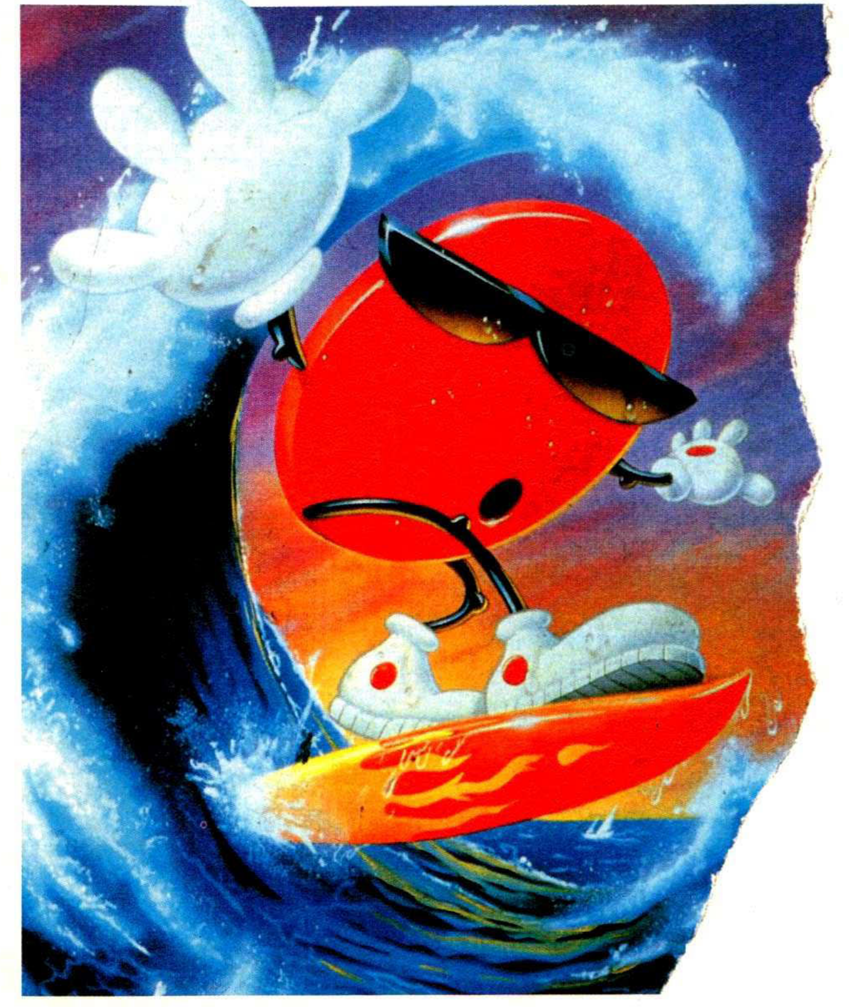


ØØC424Ø3
Unendliche Leben

ØØC42764
Unendliche Munition

ØØC46A64
Unendliche Energie

Get Cool!



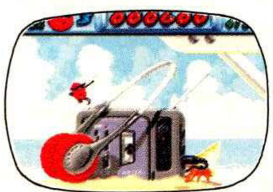
Die Presse liebt ihn!

Das muß man einfach gespielt haben...
(TV Spielfilm 21/93)

Mit Cool Spot hat Virgin eines der besten und originellsten Jump&Runs der Videospielgeschichte geschaffen.
(Total! 11/93)

Cool Spot gehört in jede Spielesammlung!
(Maniac 11/93)

Ein Wahnsinns-Knüller!
(Sega Magazin 10/93)

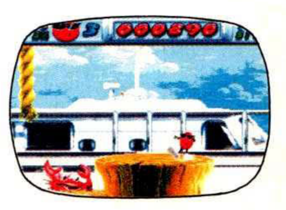




Mit Cool Spot!

Endlich für Super Nintendo Entertainment System, Sega Mega Drive, Game Gear und Master System 2

Haltet Euch bereit! Cool Spot ist in der Stadt und er ist der coolste, gewiefteste und spielbarste Held der jemals auf einer Konsole gesichtet wurde. Was ist los? Cool Spots Freunde (sie werden alle Spots genannt) wurden gefangen und Cool Spot muß sie in 17 (!) atemberaubenden Leveln aus den Klauen des verrückten Wild Wicked Wily Will befreien. State-Of-The-Art-Grafiken, Spitzen-Animation die Maßstäbe setzen wird und... yeah echt coole Musik machen dieses Spiel zu einem Muß für jeden Konsolenbesitzer (und zu einem Grund für jeden anderen, sich eine Konsole zu kaufen).

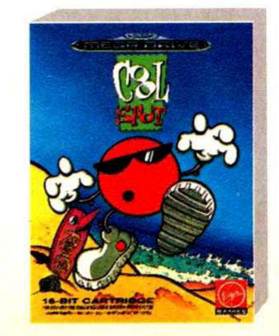




VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
(DEUTSCHLAND) GMBH
Borselstraße 16b • 22765 Hamburg











VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT DEUTSCHLAND GMBH

DAS LAND RUNE

Der Zirkus ist in Rindo eingezogen und die Schattenabtei ist von den Seelen der Toten besessen. Nur mit Hilfe der Manarina Mage-Schule könnt Ihr den bösen Zauber besiegen, der sich auf Hügeln und in Tälern des Landes wie ein schwarzes Tuch ausbreitet.

Der Heimatort unseres glücklosen Helden ist das kleine Dorf Guardiana, wo er seine Mission beginnt, indem er mit einem klapprigen Karren zum Nordtor fährt, um mehr über die Monster und Dämonen zu erfahren, die dort gesichtet worden sind. Wenn er dort ankommt, fehlt es an Monstern nicht...Nach dem Kampf wird er von einem gewaltigen Erdbeben daran gehindert, den direkten Weg zurückzunehmen und muß sich stattdessen durch die offenen Ebenen kämpfen!





Das Böse hat sich inzwischen in das Herz des Landes gefressen, in der Stadt Pao herrscht Unruhe: König Ramladu ist verhext worden und Ihr müßt seine besten Generäle besiegen, bevor Ihr an Bord des Schiffes gehen und den Versuch unternehmen könnt, das Leben der Bewohner von Rune wieder lebenswert zu machen.

SHINING FORCE

Wundersame Kreaturen sind im Lande Rune gesichtet worden; es liegt etwas in der Luft... Ihr findet Euch in der Rolle des Musterschülers des Ritters Varios wieder und Ihr seid dazu auserkoren worden, die Shining Force (Leuchtende Streitkraft) zu verkörpern, deren Aufgabe es ist, herauszufinden, ob das Nordtor noch intakt ist. Wie sich herausstellt, ist das Tor zerstört und das Böse hat die Landesgrenzen überschritten. Als Ihr nach Hause zurückeilt, um die Neuigkeit zu verbreiten, entdeckt Ihr zu Eurem Entsetzen, daß Eure Stadt dem Erdboden gleichgemacht worden ist...

Und so beginnt Eure unglaubliche Mission, die zum Ziel hat, den fiesen Darksol daran zu hindern, mit einem Ritual den furchtbaren Dark Dragon (Dunklen Drachen) wiederauferstehen zu lassen. Doch Ihr seid nicht allein, Euch stehen die Experten von SegaPro mit Tips und Hinweisen zur Seite!



Protectora untersteht nun der Herrschaft Darksols und ist von ihm in "Runefaust" umbenannt worden. Die großen Verteidigungstore sind zerstört und für die Einwohner scheint es keine Hoffnung mehr zu geben. Eure einzige Chance besteht darin, das legendäre Schwert, den "Chaosbrecher" zu finden, und das Schloß der Alten aus seinem wässerigen Grab zu erheben. Darksol darf den Dunklen Drachen nicht wecken, sonst wird das Leben für die armen gebeutelten Einwohner des Landes ganz und gar unerträglich. Shining Force, die Zukunft von Rune liegt in Eurer Hand!



DIE SHINING FORCE

Diese Truppe vertrauenswürdiger Mutanten steht Euch hilfreich zur Seite. Auf den folgenden zwei Seiten stellen wir Euch die Guten, die Bösen und die ganz Bösen vor: Die komplette Anleitung!



IHR
Vergeßt nie: Der Feind gewinnt immer, wenn Ihr versäumt, Max zu beschützen und er sein Leben verliert. Versorgt in jederzeit mit genügend Kräutern und haltet einen Heiler für ihn bereit.



ADAM
Auf Adam trefft Ihr kurz vor dem Chaos-Roboter. Er ist ein großartiger Verteidiger; macht von ihm in den schweren Kämpfen Gebrauch, um Kampferfahrung zu sammeln.



ALEF
Alef tritt der Gruppe zur gleichen Zeit wie Torre bei. Auch sie handelt mit Magie, ist aber kein guter Kämpfer. Haltet sie von der Schlacht fern!



AMON
Amon taucht zur selben Zeit auf wie Balbaroy. Balbaroy und Amon sind ein- und dieselbe Figur.



ANRI
Entdeckt sie in Manarina, damit sie Euch behilflich sein kann, das Lichtgestirn zu finden.



ARTHUR
Arthur findet sich im Schloß Manarina, auch er tritt Eurer Truppe zunächst nicht bei. Er hat nicht so besonders viel zu bieten, keine Sorge!



BALBAROY
Diesen Typen könnt Ihr bei der Schattenabtei einsammeln, vergeßt aber nicht: Um seinen Respekt zu gewinnen, müßt Ihr Euch ihm im Kampf stellen. Er kann gut kämpfen und außerdem fliegen!



BLEU
Ihr findet Bleu in Draconia. Er ist aber nicht ohne Weiteres bereit, Eurer Truppe beizutreten, Ihr müßt ihm gut zureden. Seine Flügel sind sein Schutz.



DIANE
Ihr macht Dianes Bekanntschaft in Begleitung der Königin von Bustoke. Sie ist eine großartige Bogenschützin und wohl wert, sie auf Eurer Seite zu wissen. Laßt sie etwas praktizieren!



DOMINGO
In einer Ritterüstung im Schloß Manarina findet Ihr ein Domingo-Ei. Jetzt müßt Ihr Euch nur noch nach Pao begeben und einen Brutkasten ausfindig machen.



EARNEST
Earnest hängt in einer Kneipe in Pao herum und schließt sich erst später Eurer Truppe an. Er hat das Zeug zu einem guten Ritter, aber Ihr müßt ihn sehr ermutigen.



GONG
Gong befindet sich im Norden des Tores der Alten. Er benutzt keine Waffen, aber mit einem Kraftring ist er unschlagbar.



GORT
Gort trefft Ihr in Guardiana, nach dem Angriff der Runefaust-Streitkräfte - in der Kneipe. Wie Luke mag er Äxte und ist ein sehr verläßlicher Kampfpartner.



GANTZ
Gantz könnt Ihr in Rindo finden, er stößt nach dem 12. Kampf in Pao zu Euch. Er ist nicht sehr schnell, dafür aber sehr stark und eine gute Unterstützung in Kämpfen.



HANS
Hans ist ein bewundernswerter Bogenschütze. Er macht sich im Kampf am besten als Unterstützung für die anderen bezahlt. Ein guter Kämpfer ist er nicht.



HANZOU
Hanzou versteckt sich nahe dem Eingang von Runefaust. Er ist ein Meister im Kämpfen u n d Verhexen.



KEN
Ken gehört von Anfang an zur Truppe: Er ist in jeder Lage gut zu gebrauchen und seine diagonale Speerattacke kommt immer sehr gelegen.



KHRIS
Dieses Geschöpf befreit Euch aus dem Gefängnis in Alterone. Sie heilt und ist eine große Hilfe für die Verwundeten.



KORKICHI
Nachdem Ihr die Mannen gerettet habt, findet Ihr Kokichi in Bustoke. Laßt Euch seine Maschine vorführen und er schließt sich Eurer Truppe an. Korkichi ist kein übler Speerwerfer.



LOWE
Bei Kämpfen ist es am besten, Lowe in der Nähe von Max zu halten. Er ist kein brillanter Kämpfer, laßt ihn gegen schwache Gegner antreten.



LUKE
Luke stößt gleich bei Spielbeginn zu Euch. Er ist ein guter Kämpfer und weiß sich trotz seiner geringen Körpergröße zu wehren. Die beste Waffe für ihn ist die Axt!



LYLE
Lyle hängt mit den Seejungfrauen herum. Mit seinem kraftvollen Gewehr kann er über die Köpfe zweier Eurer Mannen hinweg auf den Gegner zielen und - einen Treffer landen!



MAE
Schnappt Euch Mae in Guardiana, gleich nach dem 2. Kampf. Sie beweist große Stärke und wird im Laufe des Spiels immer besser. Einziges Manko: Sie kann niemanden verzaubern...



MUSHASI
Mushasi findet Ihr zwischen zwei Türen in einem Gebäude in Prompt. Ein Kämpfer wie er im Buche steht. Auf in die Schlacht mit ihm!



NOVA
Dieser Knabe erscheint nur als hilfreicher Kamerad. In den späteren Leveln stellt er sich als Hindernis heraus...Laßt ihn links liegen.



PELLE
Diesen Typen könnt Ihr nach dem 11. Kampf rekrutieren. Gebt ihm eine Chance und Pelle kann sich zum stärksten Ritter der Truppe rausmachen.



TAO
Tao gehört von Anfang an mit zur Truppe. Sie ist eine Meisterin der Magie, macht von ihr bei Angriffen Gebrauch. Kämpfen kann sie übrigens auch!



DER PRIESTER
Diese Figur macht niemals von Waffen Gebrauch und ist daher für Eure Mission unbrauchbar.



TORASU
Torasu kann mit jeder Menge Magie aufwarten, er ist der beste Zauberer weit und breit. Hat in Kämpfen eine heilende Wirkung.



VANKAR
Vann kann in Pao gefunden werden. Ein guter Kämpfer, der in Level 11 zu wahrer Größe emporsteigt.



ZYLO
Zylo findet Ihr in Bustoke. Entdeckt die Mondtropfen, mit denen Ihr seinen Wahnsinn heilen könnt und zum Dank wird er ein schnelles und brillantes Mitglied Eurer Truppe.

Finstere Streitkräfte



BLAUER DRACHEN
Kraftvoller Angriff
Keine Zauberpunkte



FINSTERER ZWERG
Schwacher Angriff
Wenig Treffer



DURAHAN
Überdurchschnittlicher Angriff
Nicht wendig genug



RIESENFLEDERMAUS
Wenige Treffer
Schwache Verteidigungskraft



HÖLLENPUPPE
Hohe Treffsicherheit
Wendigkeit



REITER
Kraftvoller Angriff
Gute Wendigkeit



EIDECHSENMANN
Durchschnittliche Angriffskraft
Gute Wendigkeit



GRANATE
Duchschnittliche Treffsicherheit
Überdurchschnittliche Verteidigungsfähigkeit



SCHELLFISCH
Wendigkeit Durschnittliche Bewegungsfähigkeit.



FACKELAUGE
Gute Angriffsfähigkeit
Großartige Verteidigungsfähigkeit



BOGENREITER
Gute Angriffsfähigkeit
Wendigkeit



FINSTRE MAGE
Hoher Zauberpunktestand
Schwache Wendigkeit



BÖSE PUPPE
Gute Wendigkeit
Durschnittliche Punktezahl



KOBOLD
Schwacher Angriff
Schwache Verteidigung



HÖLLENHUND
Großartige Wendigkeit
Schwacher Angriff



EISWURM
Hohe Angriffspunkte
Gute Wendigkeit



MEISTER
Überdurchschnittlice Angriffsfähigkeit
Schwache Bewegungen



PEGASUS RITTER
Durchschnittliche Verteidigungsfähigkeit
Gute Bewegungen



SILBERNER RITTER
Unterdurchschnittliche Angriffsfähigkeit
Gute Bewegungen



WURM
Durchschnittliche Angriffsfähigkeit
Gute Wendigkeit



BEWAFFNETES SKELETT
Sehr hohe Angriffsfähigkeit
Sehr große Kraft

CELBERUS
Sehr hohe Angriffsfähigkeit
Große Kraft



FINSTERER PRIESTER
Hohe Angriffsfähigkeit
Sehr gute Bewegungen



FIESE MARIONETTE
Niedrige Angriffsfähigkeit
Durchschnittliche Bewegungen



GOLEM
Durchschnittliche Angriffsfähigkeit Niedrige Stärke



HÖLLISCHER PANZER
Durchschnittliche Angriffsfähigkeit
Durchschnittliche Stärke



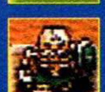
DÜSE
Hohe Angrifffähigkeit
Gute Bewegungsfähigkeit



METALLISCHES EI
Hohe Angriffsfähigkeit
Große Stärke



RUNE-RITTER
Niedrige Angriffsfähigkeit
Niedrige Stärke



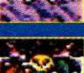
SKELETT
Niedrige Angriffsfähigkeit
Niedrige Stärke



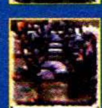
WYFERN
Hohe Angriffsfähigkeit
Keine Zauberpunkte



BELIAL
Hohe Zauberpunkte
Gute Bewegungen



CHIMAERA
Sehr hohe Angriffsfähigkeit



ZAUBERMEISTER
Gute Angriffsfähigkeit
Hohe Zauberpunkte



UNGEHEUER
Durchschnittliche Bewegungen
Durchschnittliche Wendigkeit



HÖLLISCHER CLOWN
Schwache Bewegungen
Schwache Wendigkeit



HOHEPRIESTER
Hohe Zauberpunkte
Durchschnittliche Bewegungen



LASERAUGE
Schlechte Angriffsfähigkeit
Durchschnittliche Wendigkeit



MINOTAURUS
Starke Angriffsfähigkeit



MEERESFLEDERMAUS
Hohe Hitzepunkte
Überdurchschnittliche Wendigkeit



HECKENSCHÜTZE
Schlechte Verteidigungsfähigkeit
Schwache Bewegungen



ZOMBIE
Schwache Bewegungen
Gute Wendigkeit

FINSTERE ANFÜHRER



ELLIOTT
Hohe Treffsicherheit
Schlechte Bewegungsfähigkeit
Keine Zauberpunkte



MISHELA
Hohe Treffsicherheit
Schlechte Bewegungsfähigkeit
Zwei Zaubersprüche

COLOSSUS
Hohe Treffsicherheit
Schlechte Bewegungsfähigkeit
Drei Zaubersprüche



BALBAZAK
Durchschnittliche Angriffsfähigkeit
Hohe Treffsicherheit



CHAOS
Hohe Angriffsfähigkeit
Sehr hohe Treffsicherheit



DARKSOL
Hohe Angriffsfähigkeit
Stärke – unbekannt



KAIN
Hohe Treffsicherheit
Schlechte Bewegungsfähigkeit
Keine Zaubersprüche





RAMRADU
Sehr hohe Angriffsfähigkeit
Gute Verteidigung
Drei Aura-Zaubersprüche



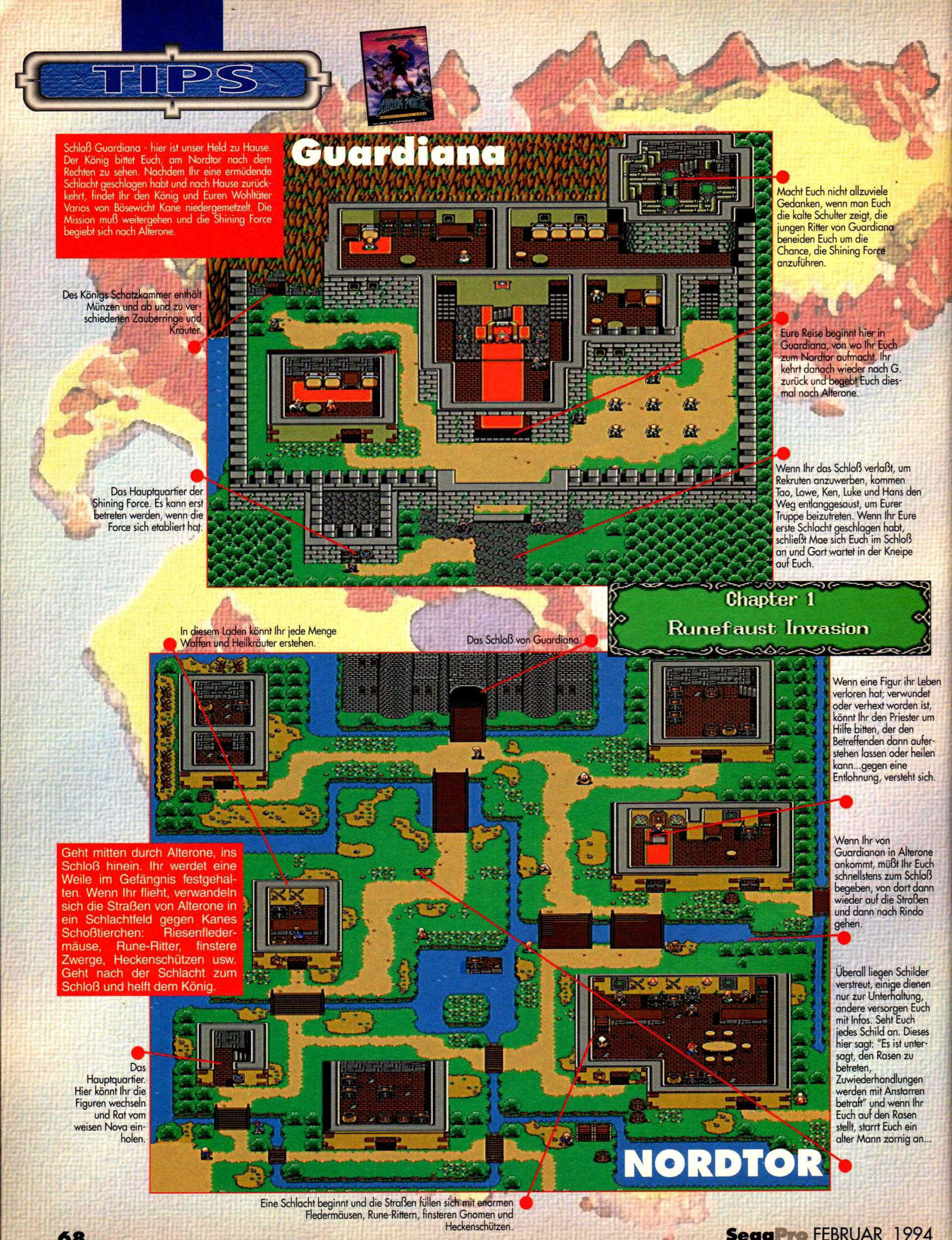
DUNKELER DRACHEN
Gute Angriffsfähigkeit
Gute Verteidigung
Hohe Wendigkeit

Eine Schlacht schlagen



Die beste Taktik ist natürlich, Eure Gegner mit Kämpfern zu umringen und die Heiler in Reserve zu haben, falls Ihr zu schwere Treffer einstecken müßt. Eure Figuren gewinnen nach Kämpfen Erfahrungspunkte; benutzt also diejenigen mit hohen Verteidigungsfähigkeiten, um die Treffer einzustecken und die leichtfüßigen Kameraden, wenn große Energiereserven gefragt sind. Figuren, die Projektil-Waffen, z.B. Speere benutzen, können diese diagonal abfeuern, was Euch ermöglicht, Eure Feinde vollkommen zu umzingeln. Versucht, den schwächsten Feindcharakter zu wählen, so daß Ihr Energie für den Obermotz überbehaltet.





Guardiana

Schloß Guardiana - hier ist unser Held zu Hause. Der König bittet Euch, am Nordtor nach dem Rechten zu sehen. Nachdem Ihr eine ermüdende Schlacht geschlagen habt und nach Hause zurückkehrt, findet Ihr den König und Euren Wohltäter Varios von Bösewicht Kane niedergemetzelt. Die Mission muß weitergehen und die Shining Force begibt sich nach Alterone.

Des Königs Schatzkammer enthält Münzen und ab und zu verschiedenen Zauberringe und Kräuter.

Das Hauptquartier der Shining Force. Es kann erst betreten werden, wenn die Force sich etabliert hat.

Macht Euch nicht allzuviele Gedanken, wenn man Euch die kalte Schulter zeigt, die jungen Ritter von Guardiana beneiden Euch um die Chance, die Shining Force anzuführen.

Eure Reise beginnt hier in Guardiana, von wo Ihr Euch zum Nordtor aufmacht. Ihr kehrt danach wieder nach G. zurück und begebt Euch diesmal nach Alterone.

Wenn Ihr das Schloß verlaßt, um Rekruten anzuwerben, kommen Tao, Lowe, Ken, Luke und Hans den Weg entlanggesaust, um Eurer Truppe beizutreten. Wenn Ihr Eure erste Schlacht geschlagen habt, schließt Mae sich Euch im Schloß an und Gort wartet in der Kneipe auf Euch.

In diesem Laden könnt Ihr jede Menge Waffen und Heilkräuter erstehen.

Das Schloß von Guardiana.

Wenn eine Figur ihr Leben verloren hat; verwundet oder verhext worden ist, könnt Ihr den Priester um Hilfe bitten, der den Betreffenden dann auferstehen lassen oder heilen kann...gegen eine Entlohnung, versteht sich.

Geht mitten durch Alterone, ins Schloß hinein. Ihr werdet eine Weile im Gefängnis festgehalten. Wenn Ihr flieht, verwandeln sich die Straßen von Alterone in ein Schlachtfeld gegen Kanes Schoßtierchen: Riesenfledermäuse, Rune-Ritter, finstere Zwerge, Heckenschützen usw. Geht nach der Schlacht zum Schloß und helft dem König.

Wenn Ihr von Guardianan in Alterone ankommt, müßt Ihr Euch schnellstens zum Schloß begeben, von dort dann wieder auf die Straßen und dann nach Rindo gehen.

Überall liegen Schilder verstreut, einige dienen nur zur Unterhaltung, andere versorgen Euch mit Infos. Seht Euch jedes Schild an. Dieses hier sagt: "Es ist untersagt, den Rasen zu betreten, Zuwiederhandlungen werden mit Anstarren betraft" und wenn Ihr Euch auf den Rasen stellt, starrt Euch ein alter Mann zornig an...

Das Hauptquartier. Hier könnt Ihr die Figuren wechseln und Rat vom weisen Nova einholen.

NORDTOR

Eine Schlacht beginnt und die Straßen füllen sich mit enormen Fledermäusen, Rune-Rittern, finsteren Gnomen und Heckenschützen.

SCHLOSS ALTERONE



Begebt Euch zum Schloß und sprecht mit dem König, doch seid gewarnt: Kane hat den Monarchen verhext und ihm seinen Willen aufgezwungen. Während Ihr Euch mit dem König unterhaltet, erwähnt er den Fluchtweg im Maul des Löwen, doch bevor Ihr reagieren könnt, werdet Ihr zum Verrotten in den Kerker geworfen. Beendet den Abschnitt, indem Ihr aus dem Verlies flüchtet und den Löwen am Maul zerrt.

Die Tür zum nächsten Level bleibt verborgen, bis Ihr an der sich im Maul des Löwen befindlichen Kette zieht.

Der König bittet Euch hier, ihm zu folgen...Kane wartet auf Euch!

Hier unten befinden sich die Kerker, Ihr werdet den Priester in eine Zelle entdecken. Es fängt alles an, ein bißchen verdächtig zu wirken, sogar sehr verdächtig...

Sucht im Löwenmäulchen nach der Kette, die die sich unterhalb der Wasseroberfläche befindliche Geheimtür öffnet. Ihr könnt sodann in den nächsten Level entkommen.

Khris hält sich hier auf und warnt Euch vor dem zweifelhaften Charakter des gekrönten Hauptes.

KERKER

Diese ungeselligen Wächter weigern sich, mit Euch zu plauschen. Ihr könnt Euch auf den Kopf stellen, Euch freundlich oder fies gebärden - sie bleiben ungerührt.

Der Kerker ist der letzte Test im ersten Level. Kane wirft Euch in den Kerker, aus dem eine Flucht unmöglich erscheint, doch der gute Khris kommt Euch zur Hilfe, befreit Euch und wird ein verläßliches Mitglied Eurer Shining Force.

Kane und der König führen Euch in diesen Raum, um Euch auf Euer unmittelbar bevorstehendes trauriges Schicksal einzustimmen. Dann werdet Ihr von den Wächtern in den Kerker gesperrt.



Der Kerker besteht aus Zimmern, in denen Ihr Euch ausruhen könnt, doch die Zeit tickt gegen Euch und Schnelligkeit ist von Lebenswichtigkeit!

Ihr werdet zusammen mit dem Geistlichen in dieses Verlies geworfen. Flucht scheint unmöglich, aber während Ihr noch nach der Tür Ausschau haltet, hört Ihr Schritte und Euer Retter Khris läßt Euch frei.

Sobald Khris Euch befreit hat, öffnet sich ein Geheimweg, der zum Hauptquartier in der Stadt führt, wo Ihr mit einer Straßenschlacht konfrontiert werdet.

Die Fortsetzung findet Ihr in der nächsten Ausgabe.



Mit uraltem DNS sind die riesigsten und gefährlichsten Tiere, die es jemals gab, wiederbelebt worden, als hätten die letzten 65 Millionen Jahre nie existiert...Den Film kennt Ihr schon, jetzt probiert das Spiel! Schlüpft in die Rolle von Dr Grant oder spielt einen Raptor! Kämpft um Euer Überleben in einer techno-primitiven Welt, in der nur die stärksten und schnellsten Kreaturen eine Überlebenschance haben. Musik und Grafiken von Jurassic Park können sich sehen lassen, das Spiel wird garantiert zu einem ebensogroßen Erfolg wie der Film.

JURASSIC PARK

DSCHUNGEL

Der Himmel ist von Blitzen erhellt, dann bricht Dunkelheit ein... Plötzlich tut sich ein enormer Rachen vor Euch auf, zerquetscht Euren Jeep und wirft Euch zu Boden...auf Euch selbst gestellt im Dschungel! Der erste Level macht Euch mit der unheimlichen Kraft und Größe der Biester vertraut: Der Flügelspanne des Pterodaktylus und der todbringenden Spucksicherheit des Dilophosaurus.

Nicht gerade ein idealer Platz für einen Unfall...Regt den Triceratops nicht unnötig auf, schnappt Euch die Waffen und springt über seinen Rücken. Benutzt die Granaten, wenn Ihr handgreiflich werden müßt und versteckt Euch unter dem Jeep, wenn er angreift, denn dort kann er nicht an Euch herankommen.

Mit zwei blauen Pfeilen könnt Ihr dem Spucker den Garaus machen. Springt hinüber und feuert unterwegs auf den Pterodactylus; springt auf den Baumstumpf und laßt Euch hinuntergleiten. Springt, sobald der Ast unter Euch verschwindet. Eure Landung sollte sicher vor sich gehen und Ihr solltet die Dornen vermeiden können.

Springt auf die Plattform und schnappt Euch die roten Pfeile - sehr handlich! Gleitet an den Baumstümpfen entlang und schießt Pfeile auf die beiden Pterodaktyli - hier gibt's mehr blaue Pfeile. Vor den Dornen befindet sich ein Loch. Springt auf den Ast und Ihr solltet eine große Höhe erreichen - und den in die Luft ragenden Dornen ausweichen können.

An dieser Stelle solltet Ihr Hand über Hand an der Weinrebe entlanggleiten, Gesundheitspunkte und Waffen erwarten Euch. Alles klar? Laßt Euch herunter und beschießt die beiden Procompsognathi und den Spucker mit Pfeilen.

In diesem aus drei Abschnitten bestehenden Level müßt Ihr nicht nur gegen die Dinosaurier ankämpfen, Ihr müßt außerdem die heißen Elektroden verkuppeln - und vermeiden. Drückt hoch oder runter, wenn Ihr Euch in den Aufzügen befindet, dies sollte sie zu Plattformen gelangen lassen, die anderenfalls unerreichbar wären. Eure neue "Hand-über-Hand"-Hangelbewegung sollte Euch hier außerdem zugute kommen. Außerdem könnt Ihr an erstmals unerreichbare Plattformen herankommen, indem Ihr Kästen schiebt.

KRAFTWERK



Hier geht's los! Klettert die Leitern hinauf und auf die erste Plattform. Benutzt gegen den hier herunterfallenden Raptor einen roten Pfeil und bewegt Euch schnell! Bewegt Euch aufwärts, benutzt den Kasten, dann wieder aufwärts, hangelt Euch zum Erste-Hilfe-Kasten.

Rechts befindet sich ein schmaler Gang. Laßt Euch in die wartenden Arme des Raptors fallen. Ganz oben rechts befindet sich eine kleine Plattform...auf geht's! So kommt Ihr in den nächsten Abschnitt des Levels.

Ihr könnt den Elektroden aus dem Weg gehen, indem Ihr Euch runterfallen laßt. Beschießt den Spucker mit Pfeilen, klettert die Leiter hinauf und hangelt Euch über das Loch. Bewegt Euch mit derselben Technik nach rechts.

Schiebt den Kasten in den Lift, drückt auf dem Kontrollpad nach unten, schiebt ihn wieder hinaus und bewegt Euch durch den Gang. Klettert die Leitern hinunter und feuert auf den Spucker. Und wieder geht's die Leiter hinauf, klettert danach an den Elektroinstallationen hoch, seht zu, daß Ihr keinen Schlag abbekommt.! Ihr könnt einem gewissen Muster folgen und so ganz nach oben gelangen. Aufgepaßt, hier wartet doch schon wieder so ein fieser Raptor auf Euch!







Dies ist Jurassic Park, eine wahrhaft einzigartige Insel! Ein unerwarteter und kraftvoller Wirbelwind tobt durch den Park, hält die Menschen in seinem Bann und läßt die schrecklichsten Tiere aller Zeiten los. Wenn Ihr Grant kontrolliert, seid Ihr ganz allein für die Sicherheit der Besucher verantwortlich! Vermeidet die Ungeheuer, wann immer Ihr könnt, sammelt Waffen und Power-Ups ein, dann habt Ihr eine gute Chance, es zu schaffen: Der Stärkste überlebt.

Geht auf den roten Baumstamm zu, wenn Ihr Euch sicher fühlt. Sobald dieser wegfällt, drückt das Kontrollpad nach links. Bewegt Euch von Eurem Landungsplatz aus nach rechts, bis Ihr auf die darunterliegende Plattform fallt.

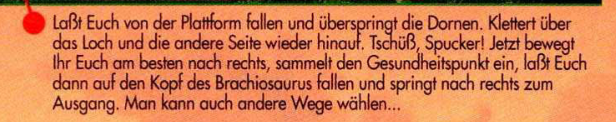




Klettert hinein, auf der rechten Seite befinden sich Gesundheitspunkte. Springt zurück nach links auf den kleinen Felsbrocken und seht Euch immer vor den Felsen vor. Laßt Euch hinunterfallen und rennt nach rechts.

Ganz schön wackelig, was? Seht Euch vor dem Pterodaktylus vor. Rechts in der Höhle ist ein Gesundheitspunkt verborgen - schnappt ihn Euch. Laßt Euch sodann von der linken Seite der Plattform fallen - und Ihr findet Euch in der darüberliegenden Höhle wieder. Zauberhaft!

Laßt Euch von der Plattform fallen und überspringt die Dornen. Klettert über das Loch und die andere Seite wieder hinauf. Tschüß, Spucker! Jetzt bewegt Ihr Euch am besten nach rechts, sammelt den Gesundheitspunkt ein, laßt Euch dann auf den Kopf des Brachiosaurus fallen und springt nach rechts zum Ausgang. Man kann auch andere Wege wählen...



Laßt Euch hier herunterfallen, greift Euch die Erste-Hilfe-Ausstattung und killt die Compies. Hier finden sich außerdem Pfeile. Klettert aber wieder hoch und verlaßt den Abschnitt durch den Tunnel oben. Klettert in den nächsten Tunnel, um Eure Batterie wieder aufzuladen. Setzt den Raptor außer Gefecht, klettert über die Elektroden und wartet: Der Raptor steht ganz schnell wieder auf! Betäubt ihn erneut und saust den Pfahl in den über Euch liegenden Tunnel hoch. Dieser Tunnel führt Euch erneut zum nächsten Abschnitt des Levels.



Diese Leitern sind Euer eigentliches Ziel. Der Levelausgang befindet sich in einem kleinen Raum darüber. Ihr müßt schnell sein, um die Tür aufbrechen zu können.

Schnell in den Lift und nach oben! Bewegt Euch nach unten und feuert auf jeden Gegner, der sich Euch in den Weg stellt.

Aufgepaßt! Dieser Tyranno bleibt zuerstmal unsichtbar: Er bricht durch die Wand (ein faszinierendes Schauspiel). Stellt Euch außer Reichweite hin und gasbombadiert ihn. Jetzt könnt Ihr einfach an ihm vorbei zur anderen Seite und dem Ausgang rennen.





FLUSS

Sobald Ihr ins Boot einsteigt, sammelt Ihr auch schon Euren ersten Benzinkannister ein. Um den Wasserfällen nicht zum Opfer zu fallen, drückt auf dem D-Pad vorwärts, das wird Euch helfen, hinüberzukommen. Dort angekommen, werdet Ihr von einem Pterodaktylus angegriffen - beschießt ihn mit Pfeilen und bewegt Euch weiterhin nach rechts. Bewegt Euch nach unten zu den Wasserfällen, dann nach links, wo Ihr Euren ersten Benzinkannister aufsammelt.

Springt hier aus Eurem Boot. Ihr müßt das Boot wechseln, aber zuerst Benzin einsammeln. Haltet eine Sekunde inne und betäubt einen Raptor. Schnappt Euch das Säftchen und pausiert erneut, um auf den wiederauferstandenen Raptor wieder zu betäuben und wendet Euch dann nach rechts. Wechselt zu Gasgranaten über und springt über das Loch. Bearbeitet den Kopf des Tyranno mit Granaten und springt in Euer neues Boot.

Dieser Abschnitt ist nur für Grant geeignet. Eure Aufgabe besteht einzig darin, zum unterirdischen See ganz unten auf der Karte zu gelangen. Überhaupt kein Problem? Na, wartet es lieber ab! Ihr werdet herausfinden, daß Ihr Euer Lebem verliert, wenn Ihr zu tief untertaucht, das Ihr Benzinkannister einsammeln müßt, um Euer Boot betriebsfähig zu halten und daß Ihr darüberhinaus zweimal das Boot wechseln müßt...Viel Spaß!

Haltet ganz still, wenn Ihr Euch im neuen Boot befindet, sonst schmeißt es Euch einfach in die wilden Wasserfälle, wenn Ihr sie überquert. Dreht das Boot wieder um, sobald Ihr landet und haltet wieder ganz still. Ändert Eure Richtung erneut und laßt Euch von der Strömung über die letzten beiden Wasserfälle geleiten. Als nächstes tretet Ihr dem Spucker gegenüber - bearbeitet ihn wie gehabt. Springt auf das nächste Stück Land, bearbeitet den Raptor und den Pterodaktylus, schnappt Euch das Benzin und zurück geht's zum Boot. Vergeßt den magisch wiederauferstehenden Spucker nicht!

Sobald Ihr über den Rand geht, bewegt Euch scharf nach rechts, was Euch vor einem tödlichen Sturz bewahrt und außerdem zum nächsten Benzinkannister führt.



Geht auf gar keinen Fall nach links! Bewegt Euch nach rechts, sonst rennt Ihr in einen zweiten Tyranno-Kopf. Seid vorbereitet und bearbeitet ihn mit Granaten, bis Ihr Euch aus dem Staub machen könnt.

Nachdem Ihr vom kleinen Wasserfall gefallen seid, laßt einfach das Unglaubliche geschehen und Euch den großen herunterfallen. Willkommen im unterirdischen See!

Diese Kante ist Euer Ziel. Sobald das Boot über den Rand driftet, springt und Ihr habt's geschafft. Klettert hoch und Ihr seht das (Gott sei Dank!) letzte Boot. Betretet es, laßt Euch die Wasserfälle hinunterfallen und drückt nach links. Beinahe geschafft!

Der Brachiosaurus ist ein Pflanzenfresser. Wartet, bis er seinen Kopf senkt und saust vorbei. Passiert die großen Gesellen und springt aus dem Boot auf den Rand unter dem Triceratops. Bearbeitet ihn wiederholt mit den Granaten und begebt Euch zum Levelausgang.





Seid gewarnt, dieser Level ist nicht einfach! Ihr müßt Bodenluken öffnen, Ketten hochklettern, Euch unter Dampfdüsen durchducken und...oh schauerlich... über Brachiosaurusköpfe hinwegklettern, die Ihr als eine Art prähistorische Aufzüge benutzen sollt! Achtet auf die gebleichten Dinosaurierknochen und die Compies, die es gar nicht abwarten können, Menschenfleisch zu probieren.

Vermeidet es, dort hinunterzugehen: Jede Menge Raptors!! Lauft stattdessen oben drüber. Der Ausgang befindet sich rechts von Euch!

Bearbeitet den Tyranno mit Granaten, klettert die Leiter hoch, bearbeitet den Kopf erneut und rennt nach links.

PUMPSTATION

Stellt den Dampf ab und klettert mit Hilfe des Kastens hoch. Auf dem Wasserspeicher bewegen sich die Dampfdüsen hoch und nieder, plant, wann Ihr Euch herunterlaßt und vermeidet den Raptor. Arbeitet Euch nach unten vor, geht dann diagonal.

Bearbeitet den Raptor mit Pfeilen und preßt den Schalter. Klettert die Ketten hoch, drückt nach rechts und wechselt die Ketten, nicht alle bewegen sich. Wartet oben auf den schwebenden Kasten und benutzt ihn, um den Wasserspeicher zu überqueren.

Klettert von Anfang an zu diesem Schalter hoch. Oben angekommen, drückt hoch und die Luke wird sich öffnen. Springt von hier nach rechts über die Knochen. Klettert hinunter zu den roten Pfeilen, springt dann zur anderen Seite!

Über Eurem Kopf befinden sich Raketen und einige Gesundheitspunkte: Schaltet den Dampf ab, um zu ihnen zu gelangen, kehrt dann wieder zur selben Stelle zurück, springt auf den Saurier-Kopf, dann in den ersten Tunnel. Der Kopf verschwindet, springt wieder drauf und in den unteren Tunnel.

Drückt das Rad und wartet, bis es zu rollen aufhört. Klettert auf ihm zum oberen Rohr hoch. Schiebt den Kasten in die Ecke und klettert die Leiter hinauf. Wendet Euch nach rechts!

Nachdem Ihr das Loch überwunden habt, drückt den Schalter. Die Lichter gehen an und die Luke öffnet sich. Bewegt Euch schnell!

Grants Waffen

Benzin
Keine Waffe, eigentlich mehr ein Power-Up. Ohne sie ist das Boot verloren.




Blauer Pfeil
Ein schwaches Betäubungsmittel; je größer das Biest, desto größer ist auch die Notwendigkeit, es zu betäuben!




Blitz
Eine Granate mit silbernem Blitz disorientiert jedes Ungeheuer.



Roter Pfeil
Sind wirkungsvoller als die blauen Pfeile, man braucht weniger, um einen Dino zu betäuben.




Betäubungsgewehr
Teilt einen Elektroschock aus und setzt einen Dino außer Gefecht (für kurze Zeit!)



Gehirnerschütterung
Die großen Knaller bedeuten, daß die Dinosaurier ein ganze Weile lang außer Gefecht gesetzt sind. Eigentlich ganz nützlich.



Granaten...
Von diesen werdet Ihr jede Menge gebrauchen, sammelt soviele wie möglich ein! Der Tyranno mag sie gar nicht!



Rakete
Wendet dieses Schätzchen gegen einen Raptor an und er gehört der Geschichte an (wo er eigentlich ja auch hingehört).



Erste Hilfe
Auch keine Waffe: Erste-Hilfe-Ausstattungen laden Eure Gesundheit wieder auf! Einsammeln!



Aufgepaßt, hier wimmelt nur so von Waffen!! Und da ist auch noch so ein niedlicher Dino namens Compy. Okay, legt los...es geht nach rechts!

Diese Gesellen scheinen auf den ersten Blick zu schlafen. Seht Euch aber vor, sie wachen gerade dann auf, wenn es am wenigsten gelegen kommt. Bereitet Euch darauf vor, zu ballern!

Ihr hebt Euren Kopf und ein Pterodaktylus tut genau dasselbe, außer, daß er vorhat, den Euren abzureißen. Beginnt, ihn mit Pfeilen zu Tode zu metzeln. Auf der anderen Seite des Felsen wartet ein Spucker und ein weiterer Pterodaktylus auf Euch.

CANYON

Dieses kleine Loch ist der einzige Weg zum Ausgang. Wenn Ihr Euch sehr beeilt, könnt Ihr sogar dem Spucker entwischen. Sobald Ihr den Boden erreicht, trefft Ihr auf einen Raptor, passiert ihn und betäubt den Brachiosaurus. Springt rüber und klettert das Seil hinauf.

Der Canyon ist ein recht interessanter Level, um mal etwas zu untertreiben. Ihr werdet den normalen Problemen gegenüberstehen: Hier ein Spucker, dort ein Raptor und ab und zur mal ein Compy. Es gibt aber auch ein paar neue Aufgaben...An einigen Stellen bricht die Decke ein und Ihr müßt großen Felsbrocken ausweichen, die von den Bögen herunterfallen. Außerdem müßt Ihr mit einem Brachiosaurus fertigwerden, der zuerst nicht von der Stelle zu weichen scheint, am Ende wird Euch klar, daß er mit einer Rakete oder ein paar Pfeilen schon zu überzeugen ist. Greift Euch die Gesundheitspunkte und bereitet Euch darauf vor, in den nächsten Level zu fallen.

Nachdem Ihr den Raptor fertiggemacht habt, müßt Ihr die Erste-Hilfe-Ausrüstung einsammeln, dann zurück auf den unteren Boden springen, der nachgeben sollte, um den Weg zum nächsten Level freizumachen.





Eine Granate bringt die Felsbrocken durcheinander und macht es Euch möglich, an die Waffen zu kommen.

An diese Stelle solltet Ihr Euch zuerst begeben und sobald Ihr angekommen seid, springt von der höheren Plattform auf die niedrigere.

Klettert schnell diese vulkanischen Stufen hinauf, wartet einen Moment...jetzt sollte der Raptor hochspringen und versuchen, Euch zu fangen. Sobald er dies tut, attackiert ihn mit Pfeilen und laßt Euch herunterfallen, wo Euch ein weiterer Raptor erwartet.

Sobald Ihr hier heruntergefallen seid, laßt Euch von diesem Vorsprung fallen. Nachdem Ihr von der Wand links abgeprallt seid, drückt das Kontroll-Pad scharf nach rechts und das sollte Euch auf dem kleinen Vorsprung unterhalb landen lassen.

Diese Stelle ist Euer ultimatives Ziel. Springt auf die Felsnase rechts und attackiert von hier den Raptor.

Grant muß sich jetzt, müde und erschöpft wie er ist, durch den schwefeligen Dampf dieses Vulkans schleppen. Ihr müßt Euch von der oberen linken Ecke der Karte nach unten rechts vorarbeiten. Dieses Mal werdet Ihr zwar nicht von fallenden Felsbrocken belästigt, aber in letzter Minute, wenn Ihr es am allerwenigsten erwartet, gibt die Plattform, auf der Ihr steht nach und sinkt in die kochendheiße Lava.

Nachdem Ihr Euch durch die S-geformten Passagen geschlängelt habt, kommt Ihr hier heraus. Springt nun quer rüber ganz zur linken Seite des Levels. Aufgepaßt: Eine falsche Bewegung und Ihr findet heraus, wie heiß Lava wirklich ist...

Seid vorsichtig auf diesen letzten beiden Plattformen. Am besten springt Ihr ununterbrochen, denn mindestens eine sinkt in die Lava und macht Euer Leben sehr unangenehm!



Dr Grant hat in diesem Level vier Abschnitte zu bewältigen, jeder erfordert andere Fähigkeiten. Kein Zeitlimit ist in diesem Spiel gesetzt, arbeitet Euch also so schnell oder langsam durch, wie es Euch paßt. Was macht es schon, wenn ein Raptor von der Decke fällt, macht ihn mit Raketen fertig! Üüüberhaupt kein Problem, oder? Die Grafik ist beinahe so intensiv wie der Film. Und noch ein Tip: Versucht, Euch an den Film zu erinnern, der diesem Spiel sehr ähnelt.

Seht Euch vor dem Raptor vor, der hier herumlungert und springt auf die bewegliche Plattform - jede Menge roter Pfeile!!

Springt auf die Plattform mit dem Raptor. Erledigt ihn mit Raketen, wenn möglich, benutzt ansonsten rote Pfeile und eilt davon!

Feuert einen Pfeil auf die Kiste, die dann herunterfällt und es Euch ermöglicht, hochzuklettern. Sobald Ihr das Loch überwunden habt, klettert die Leiter rechts herunter.

BESUCHERZENTRUM



Drückt auf dem Kontroll-Pad hoch, um die Türen des Lifts zu öffnen.

Hinter diesen Schutzbezügen befindet sich ein Spucker!! Jetzt habt Ihr nur noch eine kurze Strecke zum Ausgang nach rechts zu bewältigen.

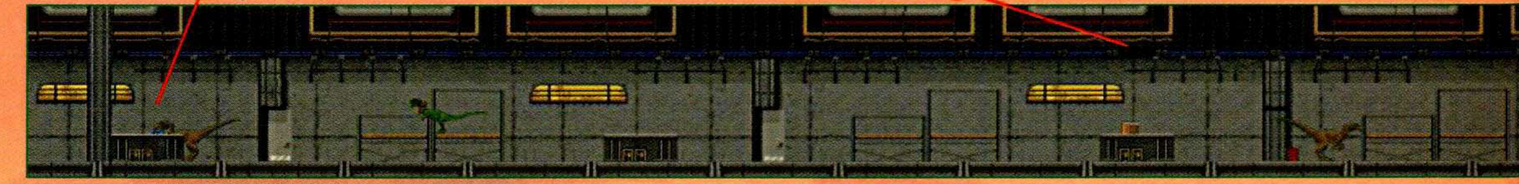
AUF EINEN BLICK

NAME: Jurassic Park
SPIELZEIT: 4 Tage
HÖCHSTES SCORE: n/v
LEVELANZAHL: 7 und 5
HERAUSFORDERUNG: schwer

Noch ein Spucker wartet auf seinen Pfeil!

Ihr beginnt hier und leider tut der Raptor das auch...

Am besten ist es, gleich auf diese Stelle hinzuzielen.









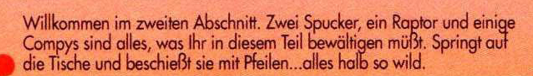
Na, das ist ja wirklich lieblich! Zwei riesige Skelette und zwei furchterregende Velociraptors...Was sollen wir bloß tuuun??? Die Antwort liegt natürlich auf der Hand, mein lieber Grant! Die Raptors laßt Ihr in Ruhe, den Skeletten macht Ihr den Garaus. Versucht, Euch an den Film zu erinnern! Hat Grant sie selbst erledigt? Nein! Zuerst einmal klettert Ihr also auf die hängende Plattform. Wenn Ihr schon mit Granaten ausgerüstet seid, alles schön und gut, ansonsten, laßt Euch gesagt sein, einige befinden sich direkt unterhalb Eures Standorts. (Habt Ihr sie? Alles klar.) Laßt Euch nun auf den Rücken des Skeletts fallen und klettert hoch, bis Ihr bequem mitten zwischen die Raptors fallen könnt. Sobald Ihr unten angekommen seid, werft Granaten auf die Skelette und Krach!! Bumm!! Sie stürzen in sich zusammen – direkt auf die wartenden Raptors!! Hat er das geschafft, kann Grant zusammen mit den Besuchern im Hubschrauber von der Insel fliehen.

Greift die Wache an, springt dann auf die Plattform und versucht, die beiden Feinde zu erledigen, die Euch dort erwarten.

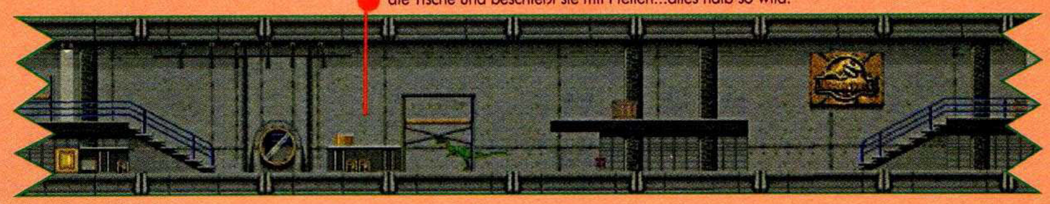


Im Gegensatz zu Grant trägt der Raptor natürlich kein
gen Verteidigungsmittel sind seine Größe, Schnelligk
bewaffnete Wächter versuchen auch andere Tiere, E
beginnt Eure Mission mit drei Leben im Dschungel.
desto mehr nimmt Euer Gesundheitsstreifen ab. Such
Euer Schlüssel zur Flucht.



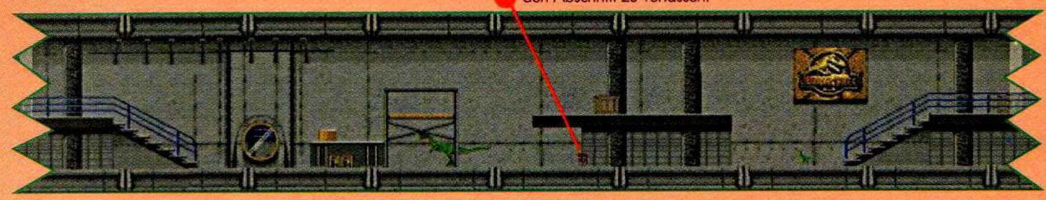


Willkommen im zweiten Abschnitt. Zwei Spucker, ein Raptor und einige Compys sind alles, was Ihr in diesem Teil bewältigen müßt. Springt auf die Tische und beschießt sie mit Pfeilen...alles halb so wild.



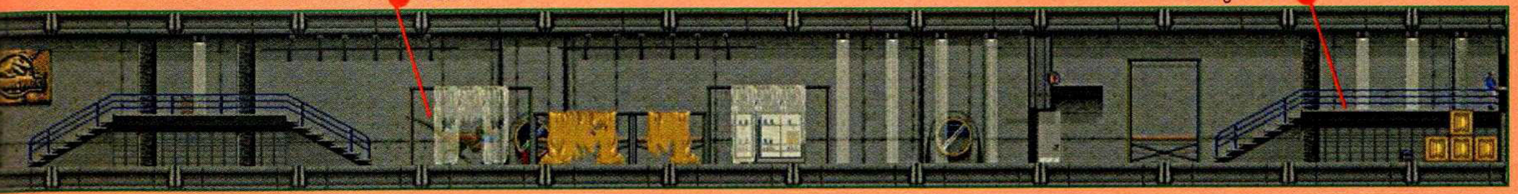
Verlaßt die Plattform und bekämpft den Tyranno-Kopf mit Gas. Begebt Euch dann so schnell wie möglich ins Zimmer links.

Vergeßt nicht, die Pfeile könnten noch immer sehr gelegen kommen. Eilt die Stufen hoch und haltet Euch rechts, um den Abschnitt zu verlassen.



Vorsicht vor Herrn Raptor, er würde Euch gar zu gerne mal probieren....

Jetzt geht's noch diese Treppe hoch und der zweite Teil ist geschafft!



Dies ist das letzte Biest, der Ausgang wartet.





Ihr seid einer der enormsten und furcherregendsten Dinos, die jemals die Erde bewohnt haben. Nur der Tyranno kann es mit Eurer Kraft aufnehmen. Eure riesigen knochenzermalmenden Kiefer sind nicht einmal Eure zerstörerischsten Waffen, diese Rolle übernehmen die ellenlangen, säbelartigen Klauen, die die Eingeweide Eurer armen Opfer aufschlitzen (wie abscheulich...). Kontrolliert Ihr den Raptor, müßt Ihr mehr Kraft als jede andere Kreatur beweisen und auch mehr Listigkeit. Werdet Ihr es schaffen, von dieser Insel in die Freiheit zu entkommen?



Passiert zwei Spucker, und durch einen hohen Sprung werdet Ihr eine bis jetzt verborgene Plattform ausmachen. Benutzt sie, um die beiden Wächter rechts zu überlisten.

Begebt Euch ganz langsam auf den unterhalb liegenden Vorsprung. Ein Standsprung transportiert Euch zu Dr Grants Füßen. Verlaßt den Level, wann immer es Euch am besten paßt.

affen mit sich, seine einzi-
und Stärke. Außer gegen
n Weg zu blockieren. Ihr
öfter Ihr getroffen werdet,
mer nach Dr Grant, er ist





KRAFTWERK

Dieser Level ist recht praktisch. Mit etwas Glück lernt Ihr die meisten, wenn nicht alle Bewegungen des Raptors kennen. Es ist sehr wichtig, den Hoch-Sprung und auch den Hock-Sprung zu erlernen. Die Kisten in diesem Level sind nur für Grant von Nutzen, auch wenn sie recht interessant aussehen. Ein weiterer guter Test ist es, auszuprobieren, ob Ihr die Wächter töten könnt, ohne selbst getötet zu werden.

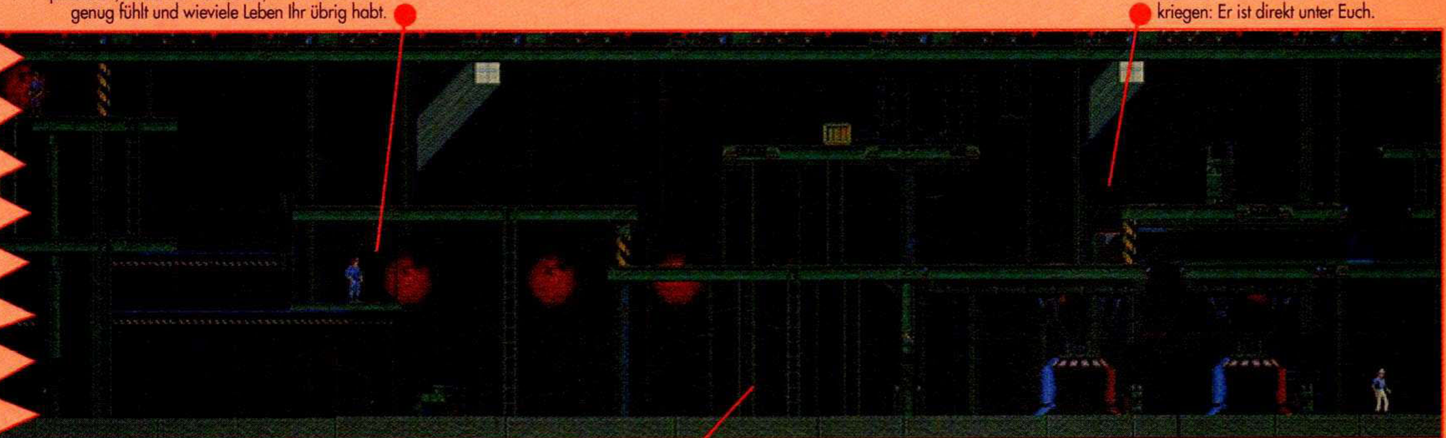
Obwohl es zuerst so aussieht, als sei es leichter, unterhalb der Plattformen entlangzugehen, als oberhalb, ist das Gegenteil der Fall.



Diese Wachen machen sofort Schwierigkeiten. Zeigt ihnen und dem Wächter zur Rechten, was Sache ist. Springt jetzt hoch und nach links und tötet die dort stehende Wache. Ein Hock-Sprung transportiert Euch auf die Plattform auf der anderen Seite.

Ihr könnt diese Wache entweder töten oder passieren, es kommt darauf an, ob Ihr Euch stark genug fühlt und wieviele Leben Ihr übrig habt.

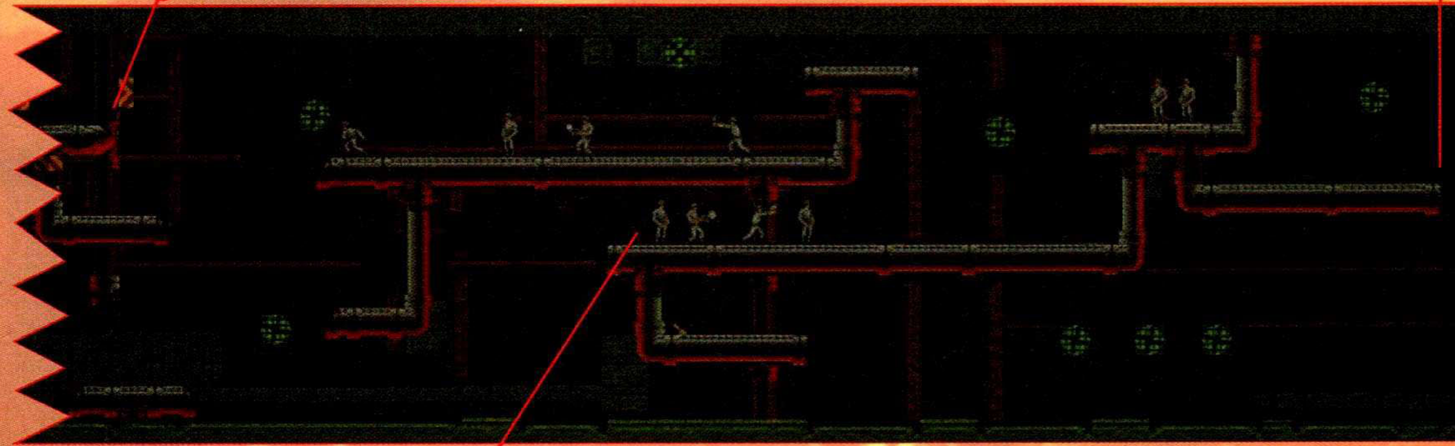
Es ist zwar etwas umständlicher, aber so könnt Ihr Grant auch kriegen: Er ist direkt unter Euch.



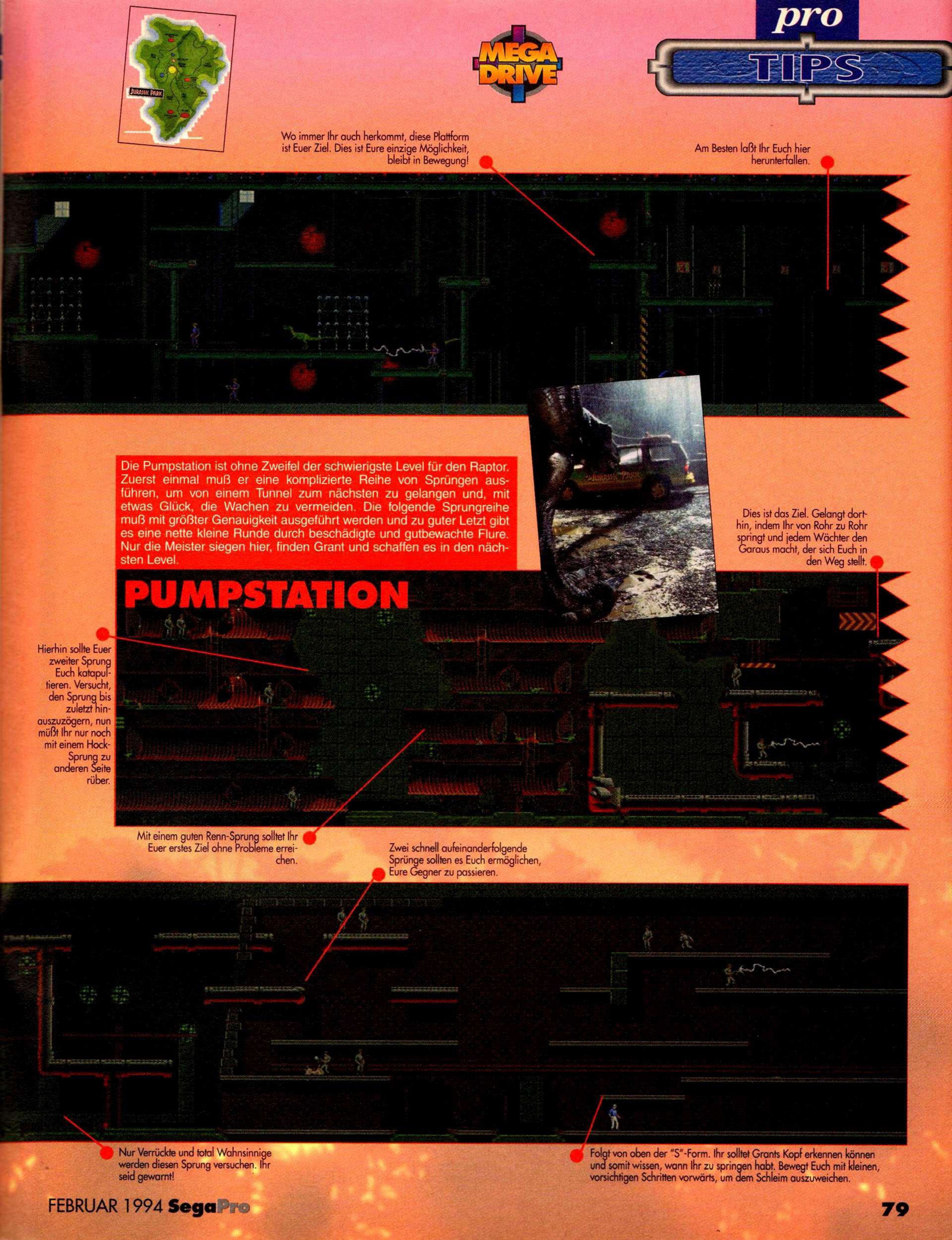
Ihr rennt hier entlang und trefft auf...Grant; danach kommt der Ausgang.

Bewegt Euch mit kleinen Schritten vorwärts und Ihr solltet auf dem Wächter unter Euch landen. Ihr wißt, was zu tun ist...Mit einem weiten Sprung landet Ihr zu den Rohren auf der anderen Seite des Lochs. Bewegt Euch, sobald Ihr gelandet seid. Vier Männer wollen Euren Fortschritt verhindern.

Ein wirklich hoher Sprung erlaubt es Euch, Euch am Rohr hochzukrallen. Überspringt das Loch erneut zum Rohr zu Eurer Rechten. Betretet das Gebäude rechts, indem Ihr das zweite Rohr von unten benutzt.



Verabschiedet Euch von diesen netten Knaben und rennt, was das Zeug hält. Ihr solltet sicher auf der darunterliegenden Plattform landen. Jetzt wird's aber schwieriger: Ihr müßt von Plattform zu Plattform springen, eine falsche Bewegung und es heißt: Zurück zum Anfang.



Wo immer Ihr auch herkommt, diese Plattform ist Euer Ziel. Dies ist Eure einzige Möglichkeit, bleibt in Bewegung!

Am Besten laßt Ihr Euch hier herunterfallen.

Die Pumpstation ist ohne Zweifel der schwierigste Level für den Raptor. Zuerst einmal muß er eine komplizierte Reihe von Sprüngen ausführen, um von einem Tunnel zum nächsten zu gelangen und, mit etwas Glück, die Wachen zu vermeiden. Die folgende Sprungreihe muß mit größter Genauigkeit ausgeführt werden und zu guter Letzt gibt es eine nette kleine Runde durch beschädigte und gutbewachte Flure. Nur die Meister siegen hier, finden Grant und schaffen es in den nächsten Level.

PUMPSTATION

Dies ist das Ziel. Gelangt dorthin, indem Ihr von Rohr zu Rohr springt und jedem Wächter den Garaus macht, der sich Euch in den Weg stellt.

Hierhin sollte Euer zweiter Sprung Euch katapultieren. Versucht, den Sprung bis zuletzt hinauszuzögern, nun müßt Ihr nur noch mit einem Hock-Sprung zu anderen Seite rüber.

Mit einem guten Renn-Sprung solltet Ihr Euer erstes Ziel ohne Probleme erreichen.

Zwei schnell aufeinanderfolgende Sprünge sollten es Euch ermöglichen, Eure Gegner zu passieren.

Nur Verrückte und total Wahnsinnige werden diesen Sprung versuchen. Ihr seid gewarnt!

Folgt von oben der "S"-Form. Ihr solltet Grants Kopf erkennen können und somit wissen, wann Ihr zu springen habt. Bewegt Euch mit kleinen, vorsichtigen Schritten vorwärts, um dem Schleim auszuweichen.





CANYON

Inzwischen solltet Ihr mit allen Bewegungen des Raptors vertraut und in der Lage sein, diesen recht kleinen Level oben zu überqueren. Eine nette Überraschung in Form von drei schnell hintereinander angreifenden Pterodaktyli wartet auf Euch. Ihr werdet sie mit einem Biß und Euren Klauen erledigen können.

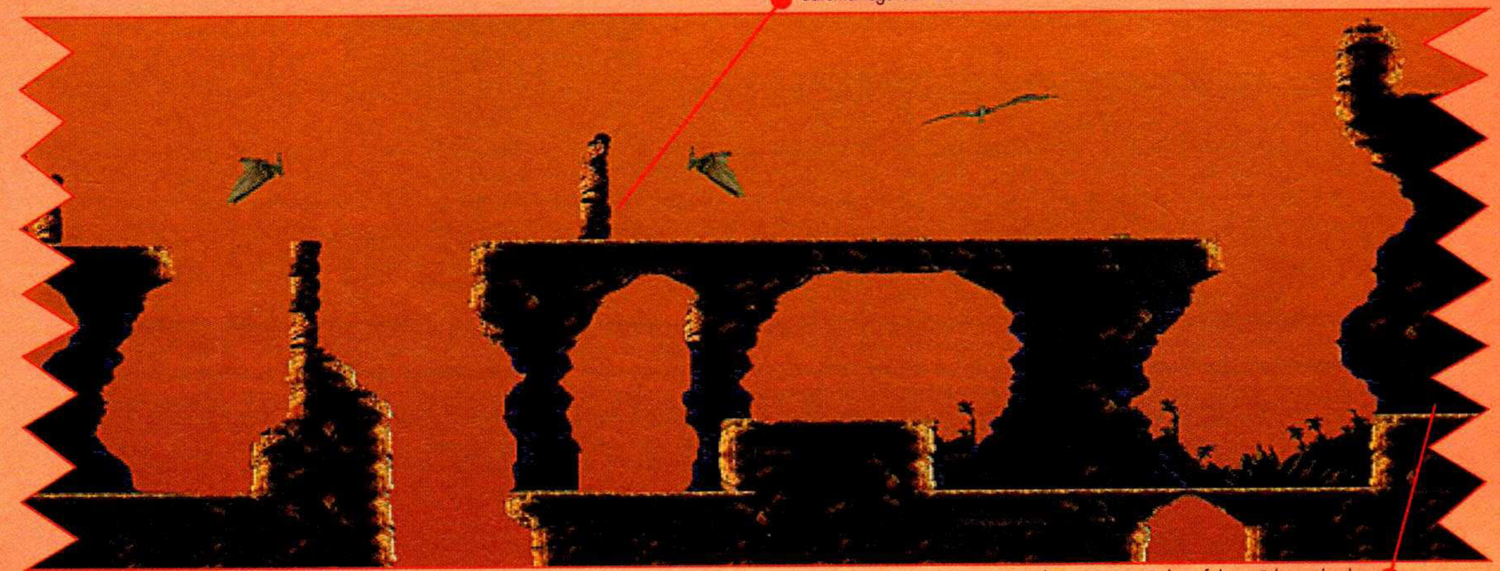


Sehr Euch um und gebraucht die herumliegenden Gegenstände zu Eurem Vorteil: Springt hoch und werft den Felsen auf den Wächter. Macht von dort aus einen Hock-Sprung auf die nächste Felsnase.

Ihr habt auch die Möglichkeit, Euch am Boden entlang zu bewegen: Immer nach rechts gehen.

Während Ihr über diese felsige Plattform spaziert, werdet Ihr von drei Pterodaktyli angegriffen. Springt am Schluß auf die darunterliegende Plattform.

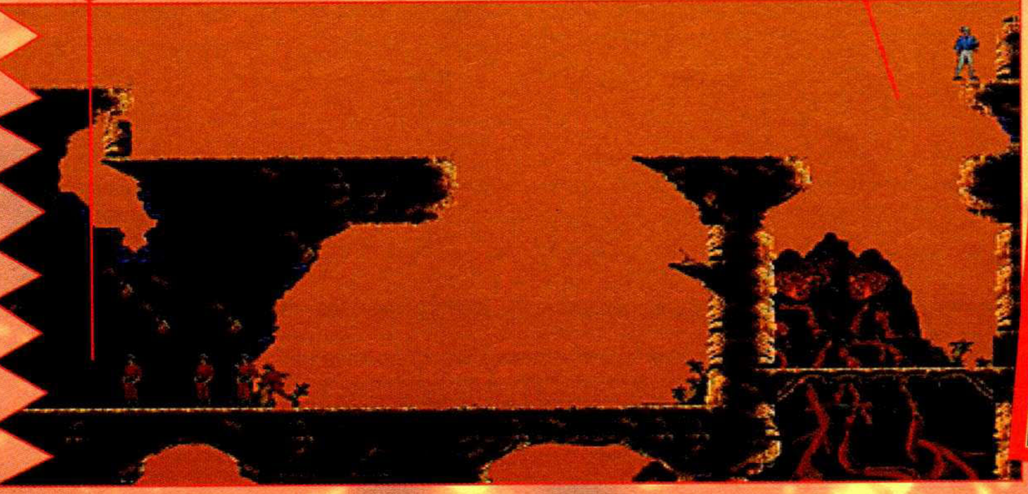
Springt nach der Landung hoch und versucht, auf dem Kopf des Gegners zu landen, der Euren Weg versperrt.



Seid gewarnt: Wenn Ihr auf dieser Felsnase landet, werdet Ihr von vier schwerbewaffneten Gegnern erwartet.

Erraten...das Empfangskomitee. Sobald Ihr es erledigt habt, springt zum Power-Up hoch, danach auf die obere Plattform - Das Ende ist in Sicht...und Grant.

Hier solltet Ihr Grant zwar noch nicht fangen, aber ihn doch anspringen. Der Boden unter Euch gibt nach und Ihr könnt den Level verlassen.





Raptor Power-Ups



Compy

Ein Procompsognathus ist auch ein Power-Up mit Beinen! Sehr praktisch!



Truthahn

Dies sind die traditionellen Power-Ups des Raptors. Keinesfalls verpassen!



Springt von Anfang an auf die hängende Plattform. Killt den Wächter und springt auf die nächste Plattform rechts.

Ein guter Sprung transportiert Euch in die Öffnung über Eurem Kopf; klettert hoch. Rechts befindet sich ein Truthahnbein - Gesundheitspunkt! Laßt Euch in die Ecke links fallen.

BESUCHERZENTRUM

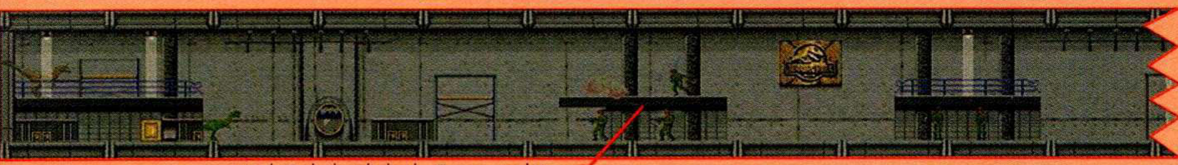


Das Besucherzentrum ist der letzte Level, den der Raptor zu schaffen hat. Die Docks, Euer Weg in die Freiheit, sind so nahe...Schlagt Euch durch die fünf Abschnitte, springt auf Grant und besiegt ihn. Dann habt Ihr es geschafft.

Beginnt, zu rennen, wenn der Wächter herunterklettert, springt und Ihr solltet auf ihm landen und ihn töten. Ignoriert den anderen. Laßt Euch zum nächsten Level fallen, wendet Euch nach links und beendet den Abschnitt.

Dieses Zimmer hält ein paar Überraschungen bereit: Springt, sobald Ihr es betretet, sonst werdet Ihr von der Wache fertiggemacht. Die Tür auf der anderen Seite kann mit Gewalt eingetreten werden.

Sobald die Wache tot ist, könnt Ihr zum nächsten Abschnitt vordringen.



Macht Euch über die beiden Typen unten keine Gedanken, es ist unwahrscheinlich, das sie Euch töten. Benutzt die obere Route und tut dasselbe auf der nächsten Plattform.

Zwei Männer verstecken sich hier und ein dritter kommt auf Euch zu. Springt ununterbrochen, bis sie alle erledigt sind.



Wie oftmals zuvor seid Ihr auch hier mit einem Sprung am besten bedient. Der Wächter ist Geschichte...



Dieser Abschnitt ist überhaupt kein Problem: Springt auf den ersten Vorsprung, tötet den Spucker und eßt das Power-Up. Springt auf den nächsten Vorsprung und, falls möglich, futtert den Compy! Hüpft zur Tür und Ihr habt's geschafft.

Dies ist der vorletzte Abschnitt des Levels - und des Spiels! Dreht Euch erst einmal um und tötet den Spucker. Bewegt Euch jetzt von Raum zu Raum, bis es zu den Leitungen hochgeht.

Springt hier hoch und zieht den Wächter runter.



Diesen Typen trefft Ihr nur, wenn Ihr durch das Loch in den Leitungen gefallen seid.



ENDSPIEL



Um das Spiel als Raptor zu beenden, müßt Ihr den Felsbrocken unter dem größeren Saurier wegtreten, was beide zu Boden krachen lassen sollte und Euch die Freiheit schenkt.



Huch, was macht Ihr denn schon wieder hier? Alles durchgelesen, -gespielt und das Preisausschreiben schon zur Post gebracht? Dann hilft nur ein roter Kringel im Kalender: Am 17. Februar gibt's neues Lesefutter!

Zum Gruseln oder Grinsen? Dracula gibt sich die Ehre und auf drei Formaten ein Stelldichein. Sportlicher geht's bei den Winter Olympics zu. Ob Achtbit, ob im Mega Drive: Die Schneespiele mußten, zu passender Außentemperatur, durch den Härtetest.

Warm wird's bald den Game Gear-Fans: Asterix und Road Runner sorgten für lange Testnächte und so manches schläfrige "Miep-miep!" aus der Tastatur. Der Rest der Redaktion schlich emsig umher und nahm sich des übrigen Modulberges an.

Wir waren auf Schatzsuche im Treasure Land, haben mit dem deutschen Landstalker das Mega Drive heißlaufen lassen und die Blades of Vengeance geschwungen. Nebenbei sammelten wir auf der Chicagoer CES Messeneuheiten rund um Eure Konsolen. Den großen Bericht, Tips, Tricks und jede Menge News lest Ihr in der

SEGA PRO 17

ab 17. Februar zu haben!